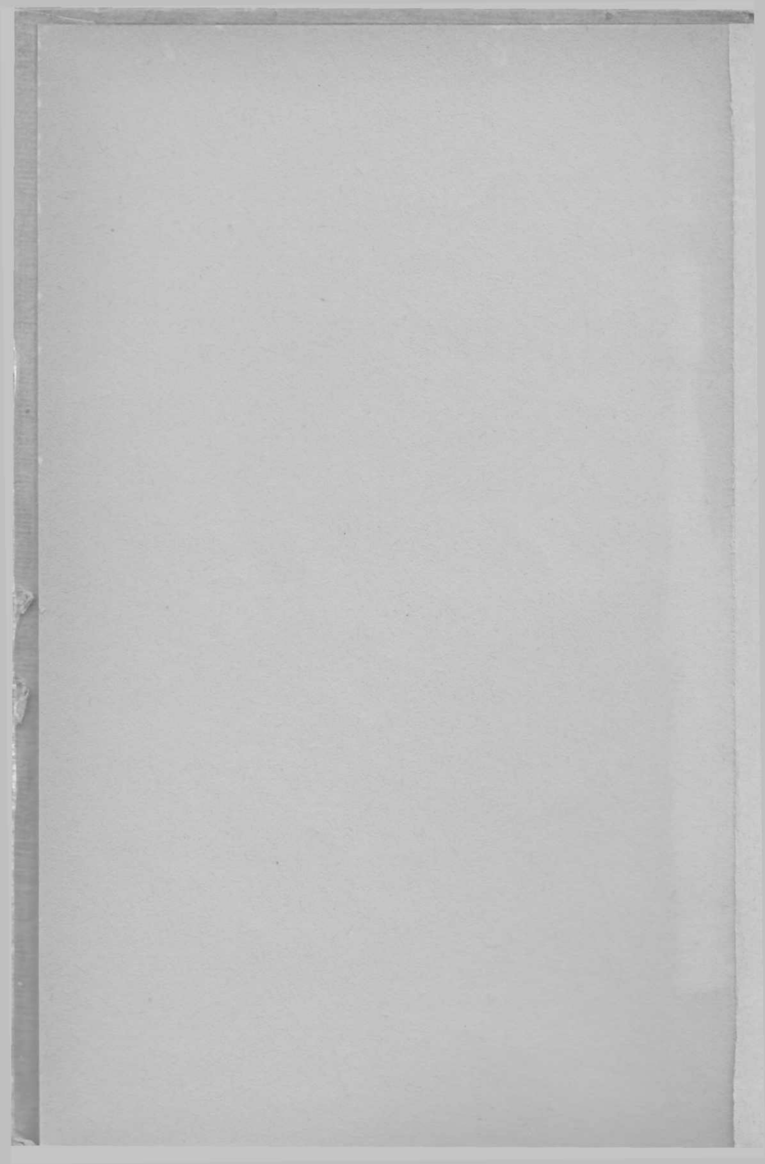
Jean Dufresne
Schachaufgaben
1.







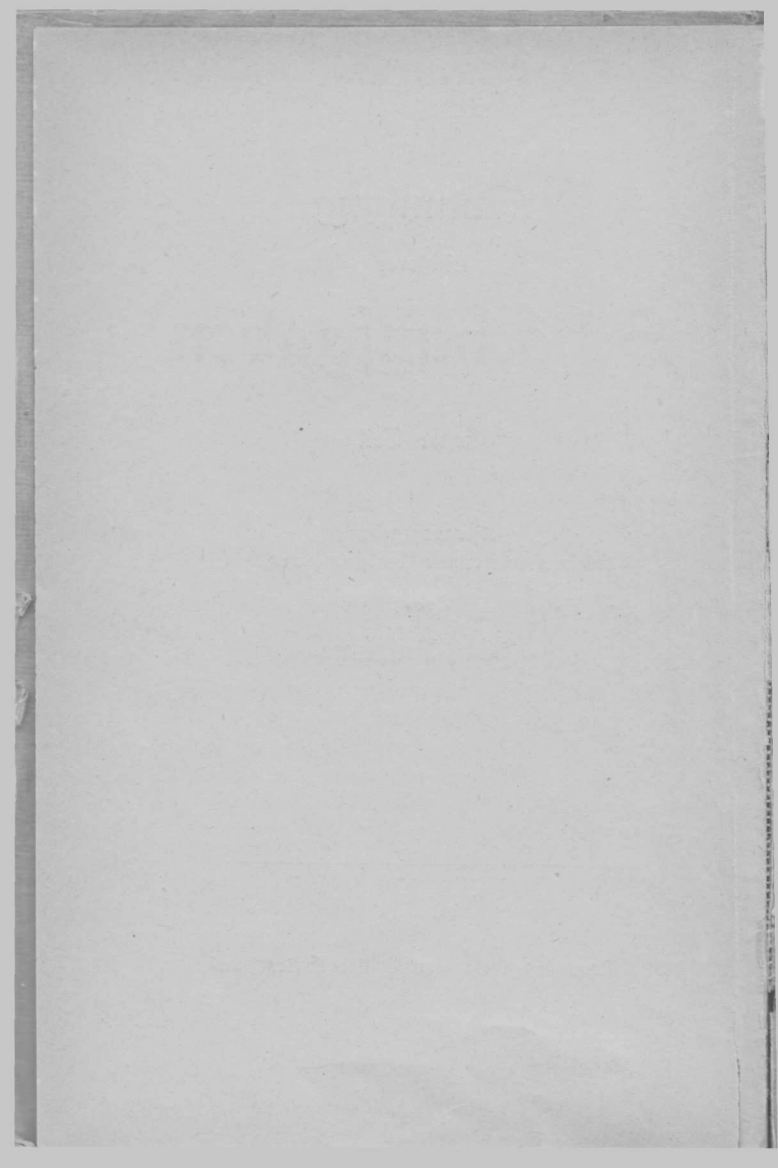
Sammlung
leichterer
Schachaufgaben

Erster Teil

Herausgegeben
und mit erörternder Einleitung versehen
von

Jean Dufresne

Leipzig
Druck und Verlag von Philipp Reclam jun.



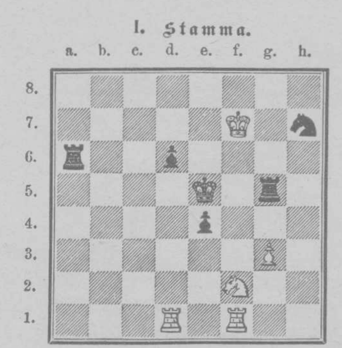
Einleitung.

Der Begriff der Schachaufgabe ist an sich als ein weitausgedehnter aufzufassen. Eine solche liegt vor, sobald auf dem Schachbrett mit den Schachsteinen nach den Gesetzen des Spiels ein bestimmtes Ziel erreicht werden soll. Im Grunde ist, wie schon Philidor hervorhebt, jeder Zug in der Partie eine mehr oder minder schwer zu lösende Aufgabe. — Schwierigere, kunstvollere Aufgaben pflegt man Probleme zu nennen.

Bereits in den alten Schachwerken des Lucena (1497), Damiano (1512), Polerio (1610), Carrera (1617) werden Aufgaben gestellt. Die bedeutendste ältere Sammlung bilden die 100 Compositionen des Arabers Stamma (1737), deren größere Zahl sein geistiges Eigenthum ist.

In allen diesen Schöpfungen, selbst bis zum Schluß der dreißiger Jahre dieses Jahrhunderts, lehnt sich der Inhalt an die praktische Partie an, hat meistens das Gepräge des Endspiels, und fast immer bilden mehr oder weniger versteckte Opferungen die Entscheidung, wie z. B. in den folgenden Stammas.

I. Stamma.

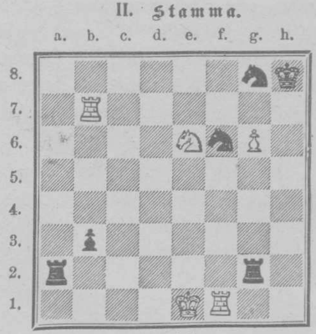


Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

Die Lösung dieser Aufgabe, sowie sämmtlicher übrigen findet man am Schluß des Buches angegeben.

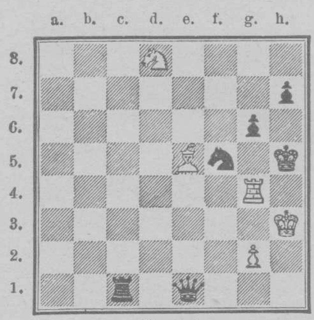
II. Stamma.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

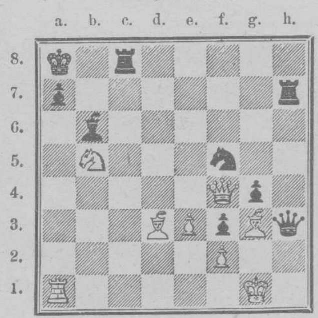
III. **Stamma.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

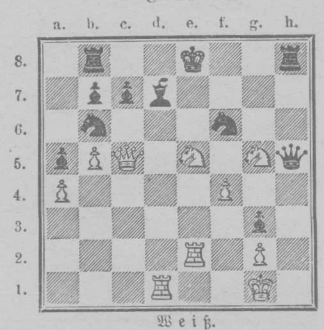
IV. **Stamma.**



Weiß.

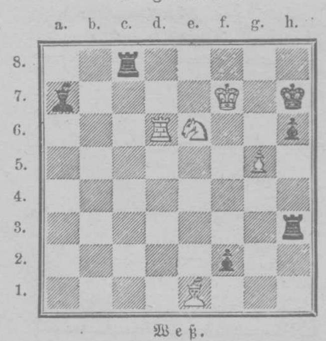
Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

V. Stamma.



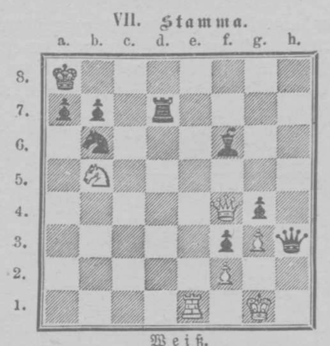
Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

VI. Stamma.



Weiß zieht und setzt mit dem 6. Zuge Matt.

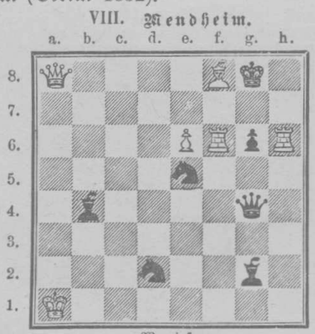
VII. **Stamma.**



Weiß zieht und setzt mit dem 6. Zuge Matt.

Aehnlicher Art sind die Aufgaben der Italiener Ercole del Rio (1750), Giambatista Lolli (1763), Carlo Cozio (1766), Ponziani (1769). Manche feinere Wendung zeigt sich in denen von Lewis (London 1817) und Mendheim (Berlin 1832).

VIII. **Mendheim.**

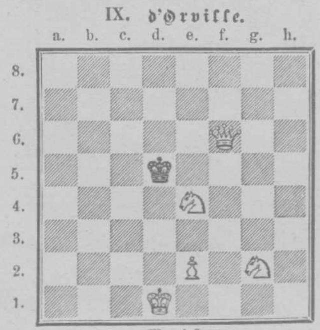


Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

Mendheim hat mehrere sehr gute Bedingungsprobleme und werthvolle Studien componirt, von denen später einige folgen.

Recht ansprechend und reich an selbständiger Erfindung sind d'Orville's Aufgaben, (Nürnberg 1842) unter denen sich auch viele bedingte befinden.

IX. d'Orville.



Weiß.

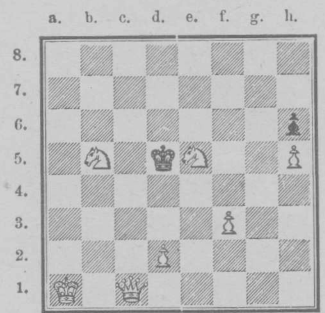
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

X. d'Orville.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

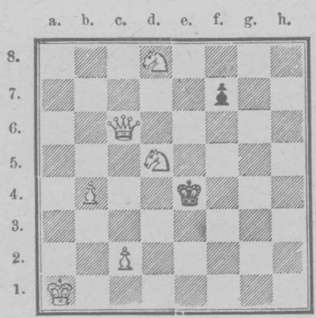
XI. d'Orville.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

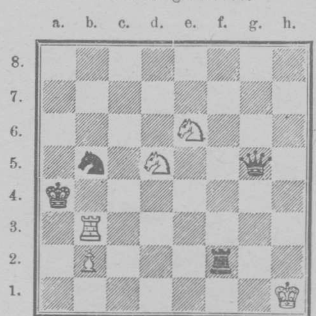
XII. d'Orville.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

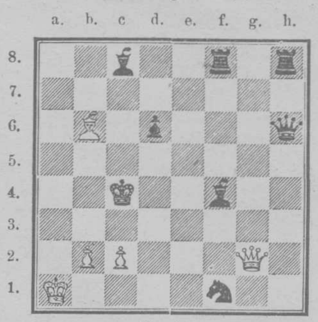
XIII. d'Orville.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

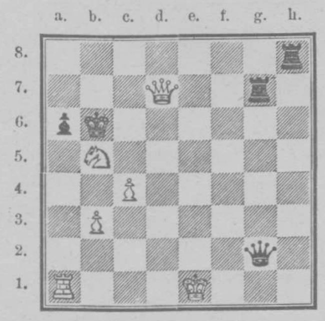
XIV. d'Orville.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

XV. d'Orville.

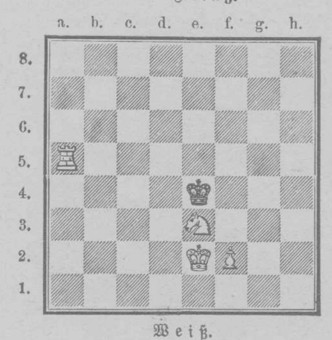


Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

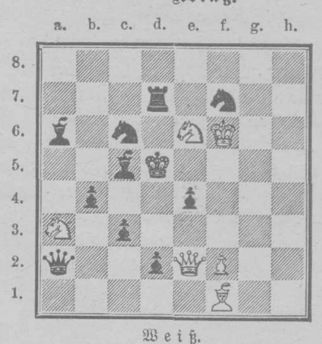
Den Uebergang zur modernen Kunstform, von der später ausführlicher die Rede sein soll, — zum Theil ihr schon angehörig — bilden die Aufgaben der Deutschen Kling (aus Köln), Horwitz (aus Hamburg) und des Franzosen Herlin (Anonymus von Lille). Die ersteren beiden haben gemeinschaftlich eine Reihe klassischer Studien veröffentlicht, welche für die Theorie des Endspiels von großer Wichtigkeit sind. Leicht lösbar ist No. XVI, viel feiner No. XVII. Später folgt noch eine Aufgabe von Kling, die zu den seltensten Meisterstücken gehört. Ganz modern sind No. XVIII bis XXI von Herlin.

XVI. Kling.



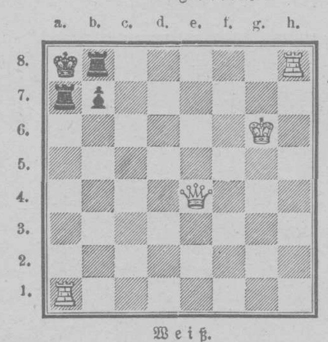
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

XVII. Kling.



Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

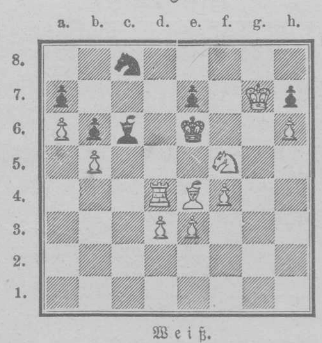
XVIII. Herlin.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

XIX. Herlin.



Weiß.

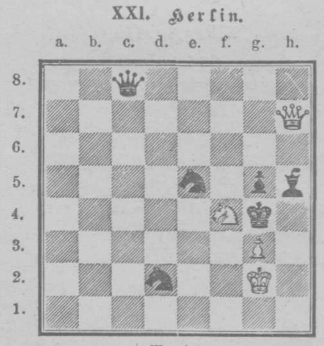
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

XX. Herlin.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

XXI. Herlin.



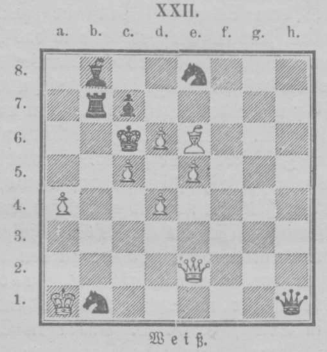
Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

Den bedeutendsten Fortschritt bekunden demnächst die Compositionen Adolph Anderssen's (1842). Sie sind im Geiste Stamma's und der Italiener gehalten, jedoch von bei weitem tieferer Anlage. Die Entscheidungen werden nicht mehr blos durch Opfer, sondern durch feinere Vorbereitungszüge herbeigeführt. Fast immer sind die Stellungen natürlich und partiegemäß.

Die folgende ist ein Beispiel der Anderssen'schen Manier.

XXII.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

Bald nach dem Erscheinen des Anderssen'schen Werkes trat Dr. Conrad Bayer in Ollmütz auf, einer der größten deutschen Problemcomponisten, Begründer des ächten Styls der modernen Kunstform. Ihm haben sich ebenbürtig Rudolph Willmers in Wien, die Oesterreicher Nowotny, Plachutta, A. Kauders, Chocholous, Kondelik, Johann Berger in Graz, Ph. Klett in Stuttgart, Kohtz und Kockelkorn in Cöln (diese beiden Herrn componiren stets gemeinschaftlich), J. H. F. Meyer aus Hannover, Schrüfer in Bamberg, Robert Braune in Gottschee und Andre angeschlossen. Außerdem gibt es noch in Deutschland eine

Anzahl ausgezeichneter Schachspieler wie Dr. Constantin Schwede, Redacteur des v. Bilguer'schen Handbuches, der fleißige Schachliterat Johannes Minckwitz, Redacteur der deutschen Schachzeitung, Herrmann Lehner in Wien, Redacteur der österreichischen Schachzeitung, welche auch auf diesem Gebiete Vorzügliches geleistet haben. Zur Förderung der Problemcomposition hat der Umstand wesentlich beigetragen, daß zahlreiche illustrirte Zeitungen des In- und Auslandes dem Schachspiel Platz in ihren Spalten eingeräumt haben, wodurch die Probleme in das hellste Licht gestellt werden. Außerhalb unsres Vaterlandes erfreut sich das edle Spiel der größten Pflege in England und Amerika. Den ersten Platz unter den englischen Meistern nahm früher Frank Healey ein. Der Inhalt seiner Compositionen ist bedeutend, ihre Zahl jedoch nur gering. Neuerdings haben sich Andrews, Coates, Finlinson, Laws, Pierce, Taylor durch treffliche Leistungen rühmlichst hervorgethan. In Frankreich machten sich als Herlin's Nachfolger Grosdemange und Lamouroux geltend; zu den besten Problemcomponisten der Gegenwart zählt E. Pradignat in Lusignan. Vortreffliche italienische Autoren sind Nicolo Sardotsch in Triest, E. G. B. Valle in Spezia und Salvioli in Neapel. Ein sehr bedeutender, glänzender Vertreter Spaniens ist Aurelio Abela in Malaga.

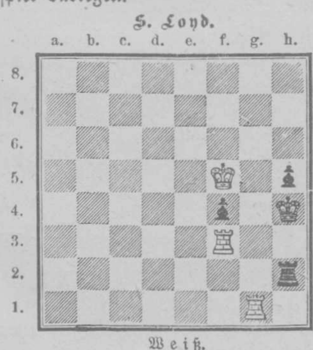
Als amerikanischer Problemheros steht Samuel Loyd in Newyork auf einsamer, unerreichter Höhe. In Bezug auf Fruchtbarkeit und Ideenreichthum überragt er nach meiner Ansicht alle lebenden Componisten, von denen manche formgewandter sind, jedoch an Vielseitigkeit ihm nachstehn. Unter seinen Schöpfungen gibt es mehrere, die man Triumphe des menschlichen Scharfsinns nennen kann. Ein seltenes Genie war der nur zu früh verstorbene G. N. Cheney. Als Meister ersten Ranges folgen den beiden genannten: E. B. Cook, Carpenter in Newyork, Shinkman in Grand Rapids und Martindale in Peterborough.

Man unterscheidet hauptsächlich vier Arten von Schachaufgaben, nämlich: 1. Directe Matte, 2. Bedingungsaufgaben, 3. Selbstmatte, 4. Studien.

I. Directe Matte.

Das directe Matt verlangt, daß in vorgelegter Stellung in aufgegebener Zügezahl Matt erzwungen werden soll. Während es in der Schachpartie nur darauf ankommt, zu gewinnen und die Erreichung des Zweckes auf kürzestem Wege nur einen Schmuck des siegreichen Spiels bildet, ist die Einhaltung des bestimmten Zeitmaßes Lebensbedingung dieser Aufgabenart. Derselben gegenüber ist die Betrachtung, in der gegebenen Stellung sei ja ohnehin der Gewinn sicher, nicht am Orte. Man wird bei reiflicher Prüfung erkennen, daß die von der Zeitbegrenzung gebotene Schwierigkeit sehr groß ist, und daß ihre Ueberwindung der Mühe verlohnt, indem sie den Einblick in das innerste Wesen der Schachcombination vertieft.

Welche Anforderung im Allgemeinen an die Lösung einer derartigen Schachaufgabe gestellt wird, möge das folgende Beispiel darlegen.



Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

Weiß soll hier in 3 Zügen mattsetzen. Daß Schwarz das Spiel an sich verlieren muß, ist klar. Allein gerade mit dem 3. Zuge das Matt herbeizuführen, ist nicht ganz leicht. Nur das folgende sinnreiche Verfahren führt zum Ziel.

1. T g 1 — g 5. Schwarz kann nach diesem Zuge nur den Thurm bewegen. Diesem stehn 9 Felder, auf die er sich begeben kann, zur Verfügung. Ihn auf h 3 stellen, wäre schlecht; denn alsdann setzt 2. T f 3 n. f 4 Matt. Bei dieser Gelegenheit sei ausdrücklich bemerkt, daß man an die Lösung nur die Anforderung stellt, spätestens mit dem aufgegebenen Zuge (hier also mit dem 3.) das Matt zu erzwingen, daß daher, wenn bei schwächeren Gegenzügen das Matt schon früher (hier im 2. Zuge) herbeigeführt wird, durch diesen Umstand dem Werthe der Aufgabe kein Abbruch geschieht. Es handelt sich nicht darum, in allen Spielarten gerade mit dem aufgegebenen Zuge, sondern nur spätestens mit demselben matt zu setzen.

Spielt Schwarz: 1. T h 2 — h 1

so folgt:

2. T g 5 — g 2, und wie Schwarz nun auch antworten mag, setzt Weiß im dritten Zuge Matt, denn auf:

2. T h 1 — h 2 oder

2. T h 1 — g 1 (rc. — a 1)

folgt

3. T g 2 — h 2 Matt.

Spielt Schwarz: 2. T h 1 — h 3

3. T f 3 n. f 4 Matt.

Wenn aber Schwarz nach

1. T g 1 — g 5 1. T h 2 — g 2 (rc. — a 2) spielt, geschieht

2. T g 5 n. h 5 + 2. K h 4 n. h 5

3. T f 3 — h 3 Matt.

Damit sind alle vorhandenen Möglichkeiten erschöpft, und die Aufgabe ist gelöst.

Die Kategorie der directen Matte hat sich zu der er-

wähnten Kunstform ausgebildet, welche der modernen Zeit angehört und bis auf den heutigen Tag in größter Beliebtheit steht. Die wesentlichen Gesammtansprüche, welche man an Kunstprobleme dieser Art macht, sind:

1. Die Aufstellung soll möglichst einfach und natürlich sein und in keinem directen Widerspruch zur Partiemöglichkeit stehn. So ist z. B. eine Stellung, in der zwei Bauern des Weißen auf a 2 und c 2, gleichzeitig aber ein Läufer derselben Partei auf b 1 steht, unzulässig, weil sie in der Partie nicht vorkommen kann.

2. Das Matt muß, wie der Gegner auch den ersten Zug des Anziehenden beantworten mag, spätestens mit dem aufgegebenen (2., 3. 2c.) Zuge herbeigeführt werden.

3. Nur eine Lösung darf möglich sein.

4. Der Lösung muß eine gute Idee, ein eigenthümlicher Gedanke zu Grunde liegen, der nicht allzuleicht auffindbar ist. Nicht jede Partiestellung, in der ein Matt erzwungen werden kann, ist als ein Problem in diesem Sinne des Wortes zu betrachten. Was man unter einer guten Idee (der sogenannten Pointe) zu verstehen hat, ist schwer zu definiren. Dieselbe beruht stets auf einem Verfahren, welches die räumlichen Hindernisse in überraschender Art überwindet.

5. Der Werth der Aufgabe wird durch die Mattreinheit erhöht.

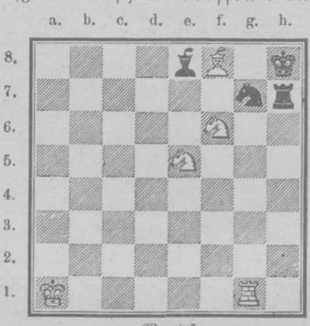
6. In der Mattstellung sollen sämmtliche Figuren der mattsetzenden Partei wirksam sein, nicht die Rolle gleichgültiger Zuschauer spielen.

7. Kein Stein soll in der Aufstellung überflüssig sein, vielmehr jeder, mehr oder weniger, Antheil an der Gesammtbeschaffenheit der Position haben, so daß sein Fortbleiben, die Verwirklichung des Gedankens, um den es sich handelt, hindern würde.

Eine Schachaufgabe ist unrichtig, im Fall die Lösung in einer geringeren Anzahl von Zügen, als aufgegeben, erzwungen werden kann. Sie ist selbstverständlich unrichtig,

wenn zur Herbeiführung des Matt mehr Züge als aufgegeben, erforderlich sind. Sie ist uncorrect, wenn zwei oder gar mehrere Lösungen in der aufgegebenen Zügezahl zum Ziele führen. Aufgaben, welche gegen diesen Grundsatz verstoßen, nennt man nebenlösig.

Zur Exemplificirung der guten Idee (der Pointe) möge folgende Aufgabe Adolph Anderssen's dienen.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

Bei genauer Prüfung wird man finden, daß Schwarz in 3 Zügen nicht mattgesetzt werden kann, wenn Weiß den ersten Zug mit dem Thurm, dem Läufer oder einem Springer macht. Nur auf eine Art kann das gesteckte Ziel erreicht werden.

Weiß spielt:

1. K a 1 — b 1. Hierauf kann Schwarz, um nicht sofort matt gesetzt zu werden, nur

1. L e 8 — h 5 antworten.

Alsdann geschieht:

2. T g 1 — g 6, und wie Schwarz nun auch ziehen mag, es folgt:

3. T. L. oder S. setzt Matt.

Die Stellung der Aufgabe ist so beschaffen, daß kein directer Angriff erfolgreich ist, während 1. K a 1 — b 1, ein unscheinbarer, stiller Zug, den sogenannten Zugzwang herbeiführt, nämlich Schwarz nöthigt, weil gezwungen, zu ziehn, sich eine Blöße zu geben, deren Benutzung Weiß zum Ziele führt.

Die Mattreinheit besteht darin, daß dem mattgesetzten König die Felder, die er nicht beschreiten darf, nur in einer Weise unzugänglich gemacht sind. Jedes unbeschreitbare Feld soll entweder nur durch einen feindlichen Stein angegriffen oder nur durch einen Stein des eigenen Heers versperrt sein. Ein reines Matt ist nicht vorhanden, wenn das Feld der betreffenden Art durch zwei oder mehrere feindliche Steine beherrscht oder wenn es sowohl von einem feindlichen angegriffen als auch von einem des eignen Heers besetzt ist.

Frühzeitiger Figurenraub, namentlich, wenn derselbe schon im ersten Zuge stattfindet, ist unschön. Aehnlich verhält es sich mit dem Schachbieten. (Für beide Fälle gibt es jedoch Ausnahmen). Je stiller und unscheinbarer der einleitende Zug, um so mehr Effect macht sein Erfolg.

Von der größten Bedeutung ist die Idee. Sie ist es, welche dem Problem den Adel verleiht. Mit ihrer Alltäglichkeit, Platitüde kann die Einhaltung aller sonstigen Anforderungen nicht versöhnen, während ihre Genialität über manche Verstöße, selbst über die Nichtbeobachtung der Mattreinheit hinwegsehn läßt. Wenn eine Aufgabe mehrere Spielarten (Varianten) hat, nennt man diejenige, in der die Idee ausgeprägt ist, das Hauptspiel.

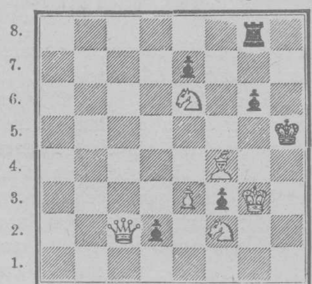
In der folgenden Sammlung habe ich eine Anzahl zwei-, drei- und vierzügiger Probleme zusammengestellt, die größentheils während der letzten Jahre veröffentlicht worden sind: den Schluß bilden einige Bedingungsaufgaben, Selbstmatte und Studien.

Zweizügige Aufgaben.

---

1. Aurelio Abela.

a. b. c. d. e. f. g. h.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

2. Aurelio Abela.

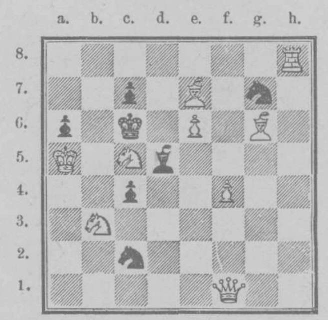
a. b. c. d. e. f. g. h.

8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

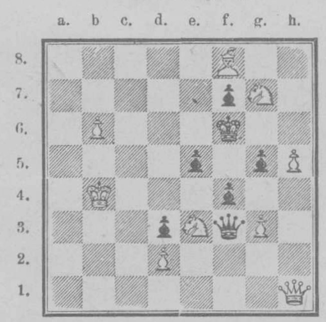
3. **Aurelio Abela.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

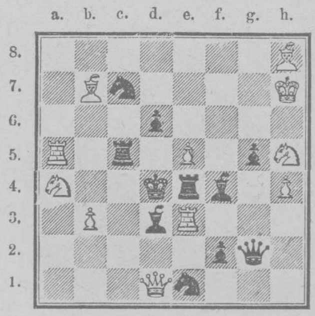
4. **Aurelio Abela.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

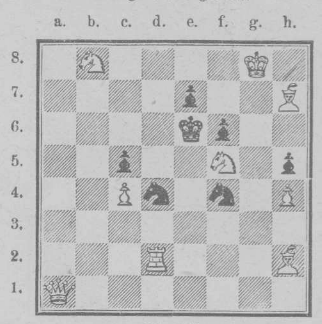
5. Aurelio Abela.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

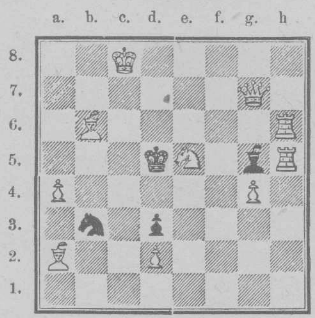
6. Aurelio Abela.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

7. J. C. Andrews.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

8. Conrad Bayer.

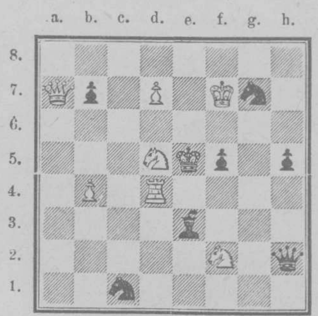
a. b. c. d. e. f. g. h.

8.
7.
6.
5.
4.
3.
2.
1.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

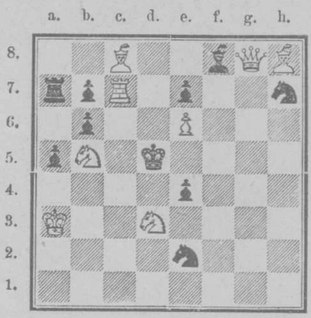
9. Johann Berger.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

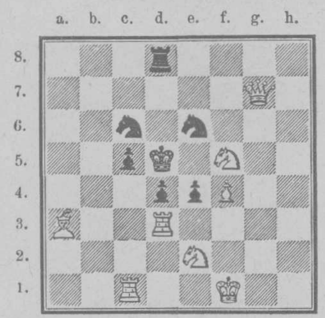
10. Johann Berger.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt

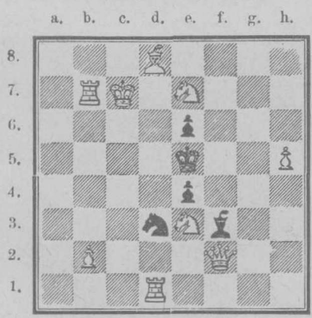
11. **Boardman in Melrose.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

12. **Bogan in Adelaide.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

13. B—t in Berlin.

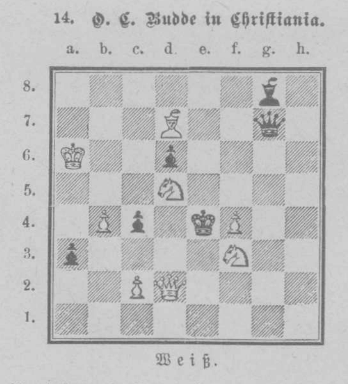
a. b. c. d. e. f. g. h.

8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Weiß.

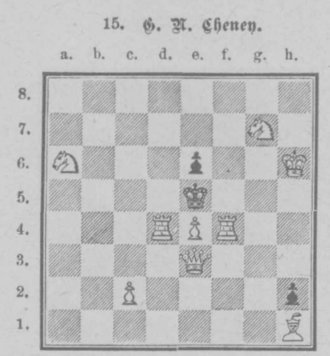
Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

14. O. C. Budde in Christiania.



Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

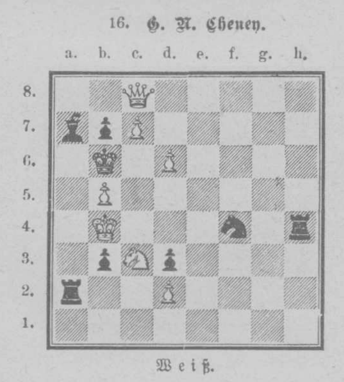
15. G. N. Cheney.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

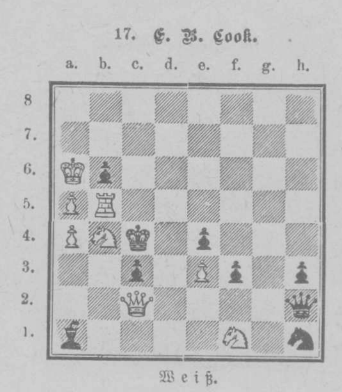
16. G. N. Cheney.



Weiß.

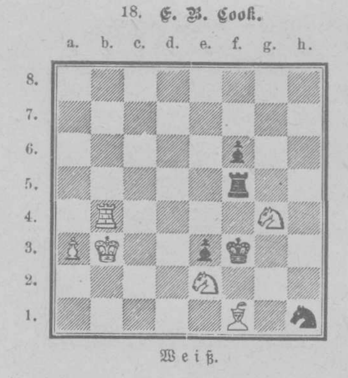
Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

17. E. B. Cook.



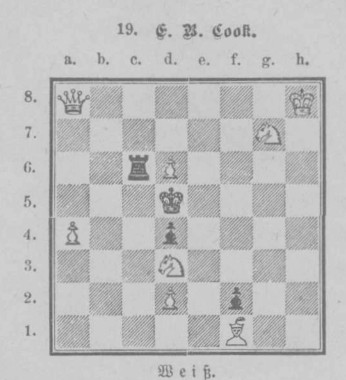
Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

18. E. B. Cook.



Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

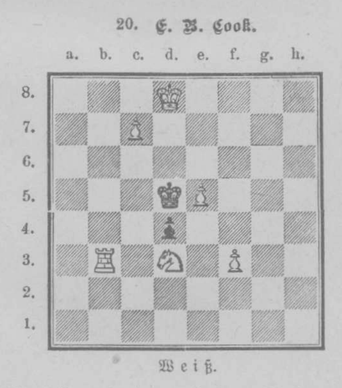
19. **E. B. Cook.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

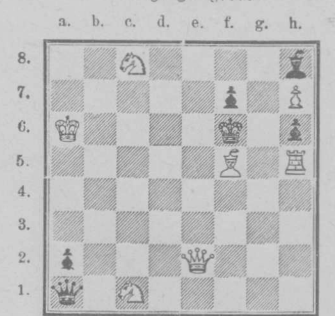
20. **E. B. Cook.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

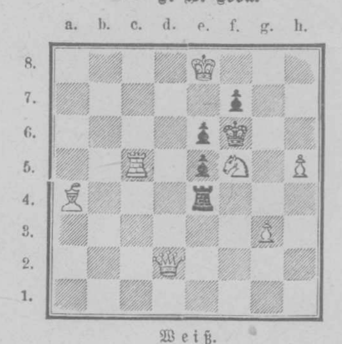
21. C. B. Cook.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

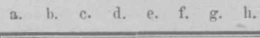
22. C. B. Cook.

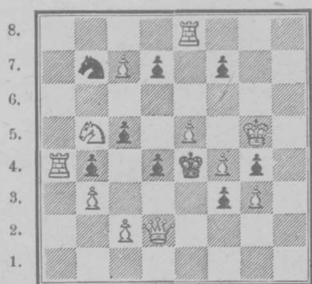


Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

23. E. B. Cook.

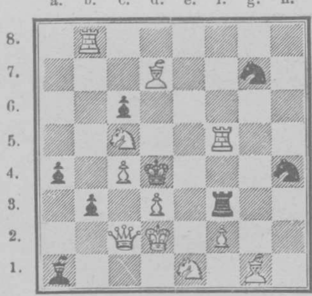




Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

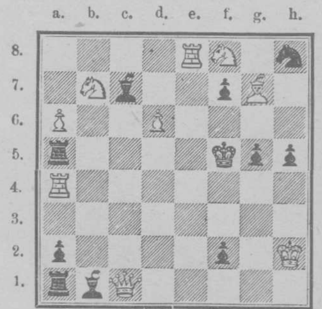
24. M. David in Paris.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

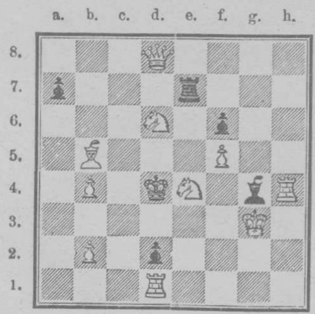
25. M. David in Paris.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

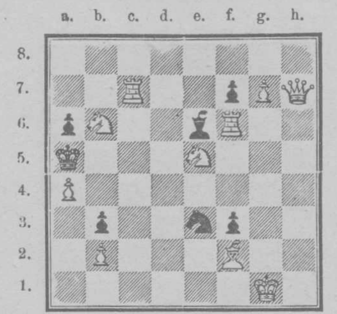
26. F. H. Finkinson.



Weiß.

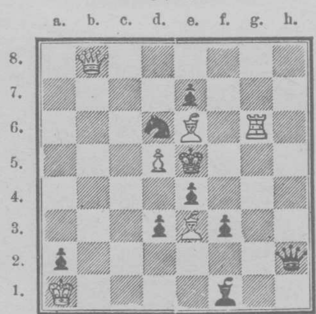
Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt

27. **Hermann von Gottschall.**



Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

28. **Ph. Klett.**



Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

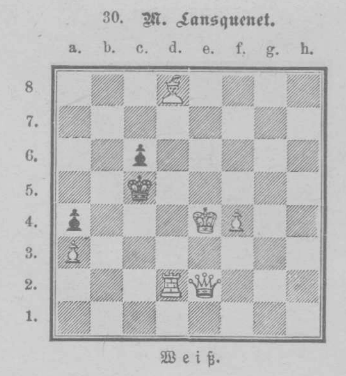
29. Ph. Klett.

a. b. c. d. e. f. g. h.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

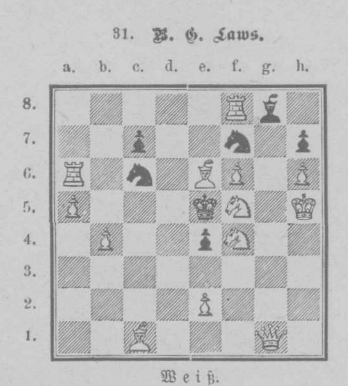
30. M. Lansquenet.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

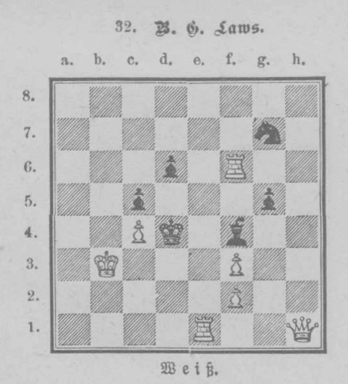
31. **B. G. Laws.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

32. **B. G. Laws.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

33. B. G. Laws.

a. b. c. d. e. f. g. h.

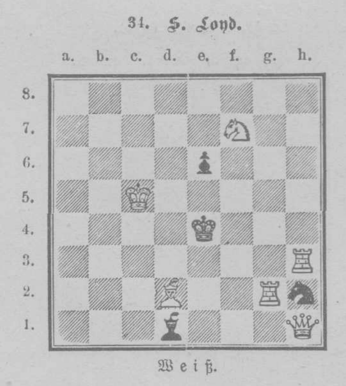
8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

34. S. Loyd.

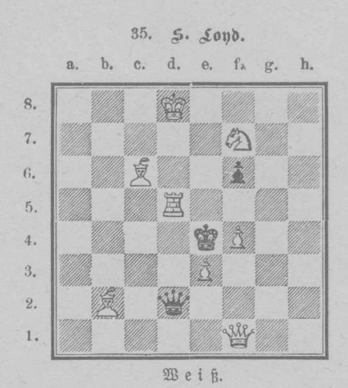
a. b. c. d. e. f. g. h.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

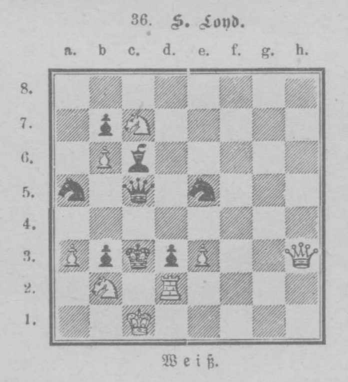
35. S. Loyd.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

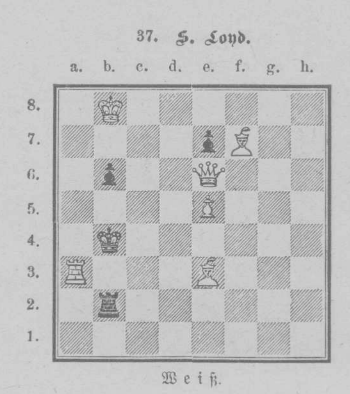
36. S. Loyd.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

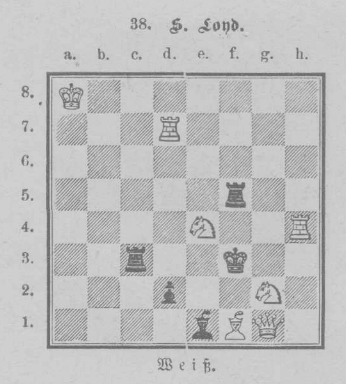
37. S. Loyd.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

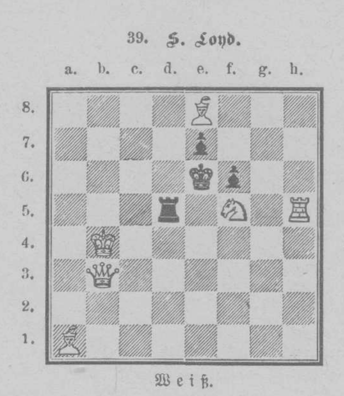
38. S. Loyd.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

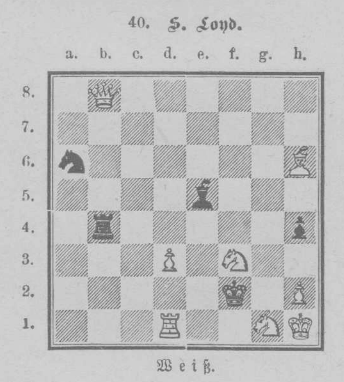
39. S. Loyd.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

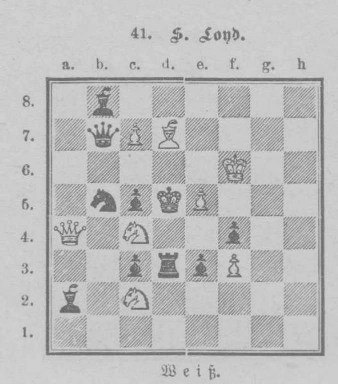
40. S. Loyd.



Weiß.

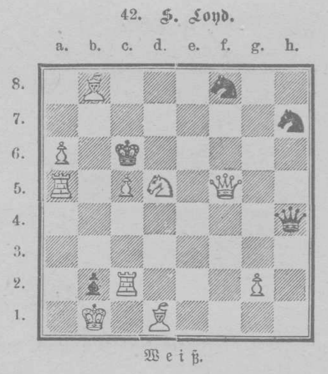
Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

41. S. Loyd.



Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

42. S. Loyd.



Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

43. S. Loyd.

a. b. c. d. e. f. g. h.

8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

44. J. W. Martindale.

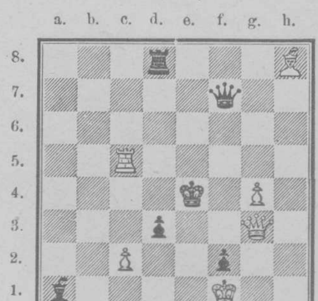
a. b. c. d. e. f. g. h.

8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

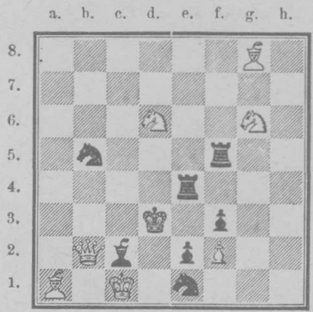
45. Menzies.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

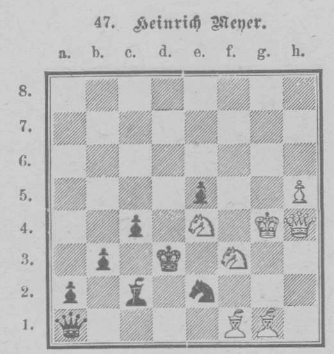
46. Heinrich Meyer.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

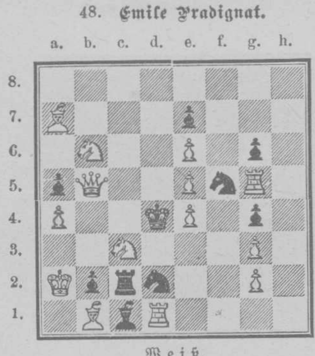
47. **Heinrich Meyer.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

48. **Emile Pradignat.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

49. Emile Pradignat.

a. b. c. d. e. f. g. h.

8.
7.
6.
5.
4.
3.
2.
1.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

50. Emile Pradignat.

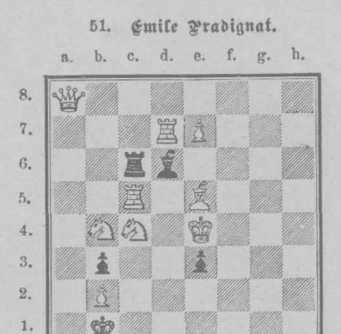
a. b. c. d. e. f. g. h.

8.
7.
6.
5.
4.
3.
2.
1.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt

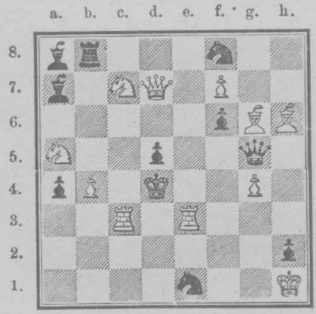
51. Emile Pradignat.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

52. Carlo Salvioli in Venedig.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

53. **Carlo Salvioli.**

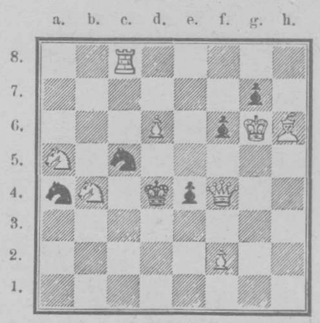
a. b. c. d. e. f. g. h.

8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

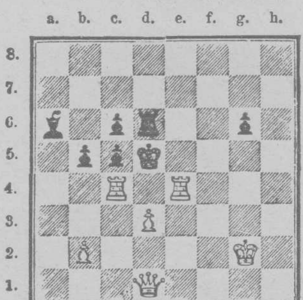
54. **Carlo Salvioli.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

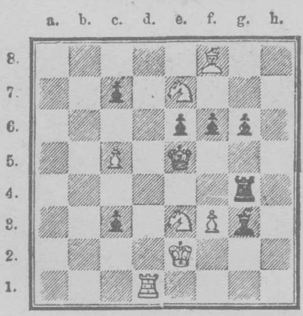
55. Nicolo Sardotsch in Triest.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

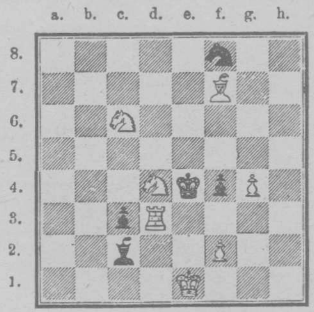
56. Sardotsch.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

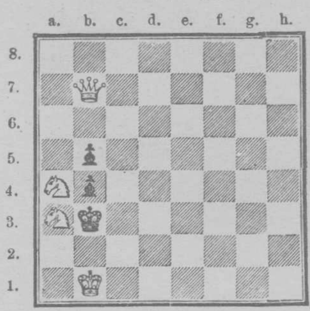
57. Frau Sophie Schett in Unterwaltersdorf.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

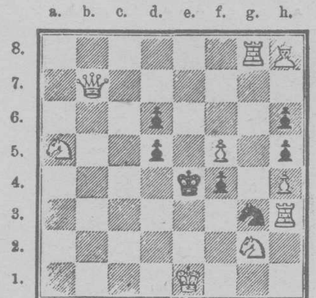
58. Sophie Schett.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

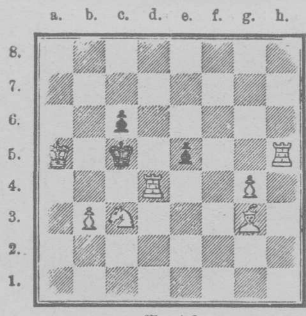
59. Fr. Schruefer in Bamberg.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

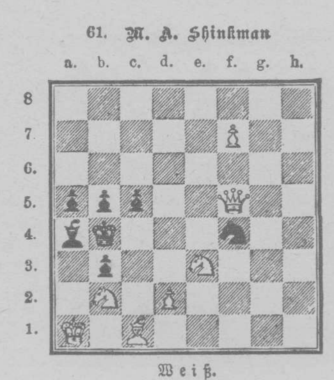
60. Fr. Schruefer.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

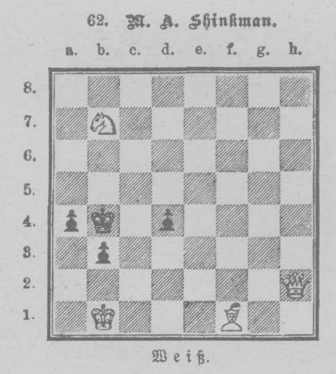
61. W. A. Shinkman



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

62. W. A. Shinkman.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

63. M. A. Shinkman.

a. b. c. d. e. f. g. h.

8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

64. M. A. Shinkman.

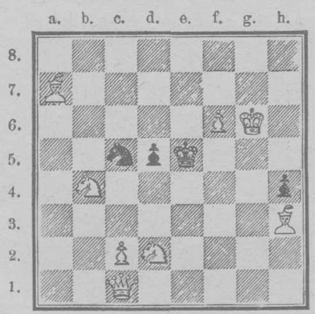
a. b. c. d. e. f. g. h.

8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

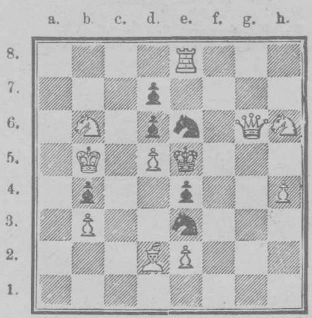
65. J. P. Taylor.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

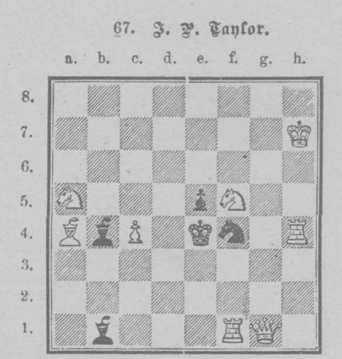
66. J. P. Taylor.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

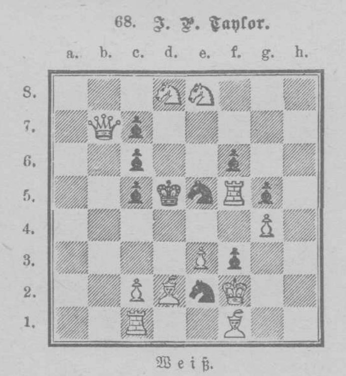
67. J. P. Taylor.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

68. J. P. Taylor.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

69. J. P Taylor.

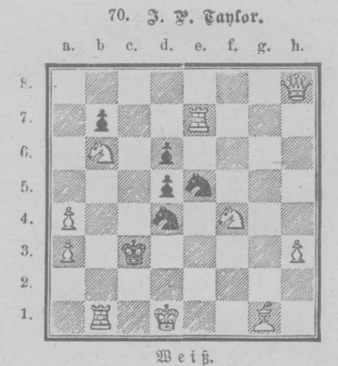
a. b. c. d. e. f. g. h.

8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

70. J. P. Taylor.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit 2. Zuge Matt.

71. J. P. Taylor.

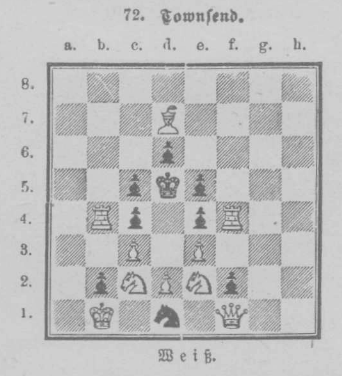
a. b. c. d. e. f. g. h.

8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

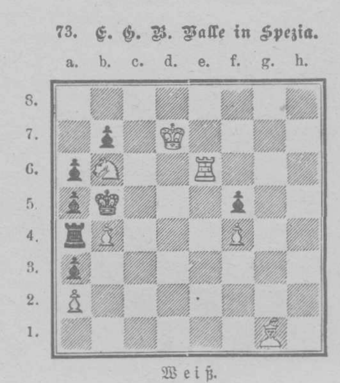
72. Townsend.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

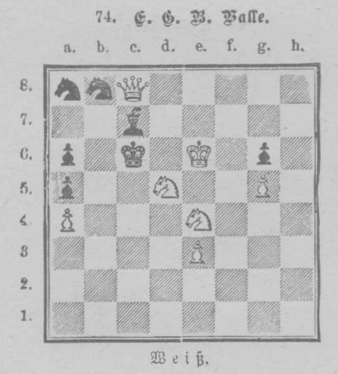
73. E. G. B. Valle in Spezia.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

74. E. G. B. Valle.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

75. C. H. B. Balle.

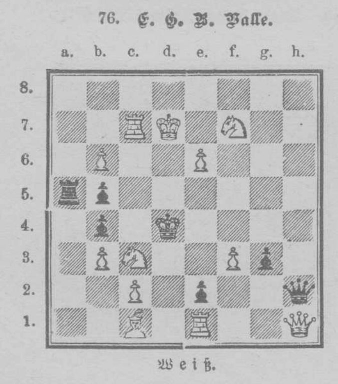
a. b. c. d. e. f. g. h.

8 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

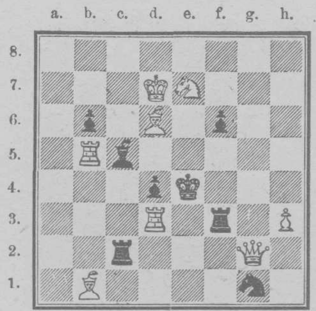
76. C. H. B. Balle.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

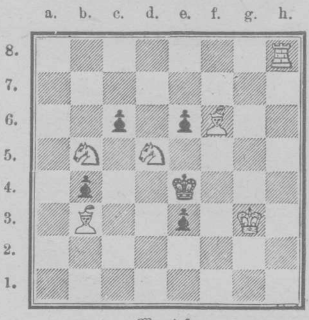
77. C. H. B. Balle.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

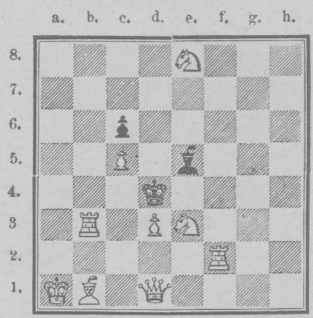
78. Frau Anna Votruba in Wien.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

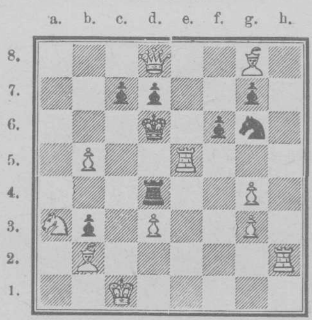
79. **M. R. B. Wormald.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

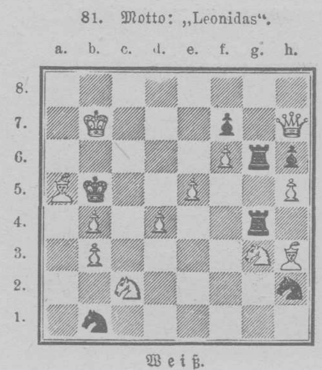
80. **M. R. B. Wormald.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

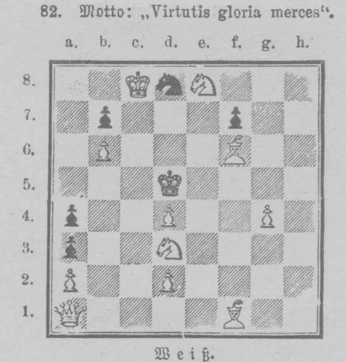
81. Motto: „Leonidas“.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

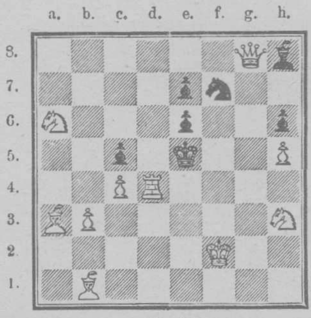
82. Motto: „Virtutis gloria merces“.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

83. Motto: „Virtutis gloria merces“.

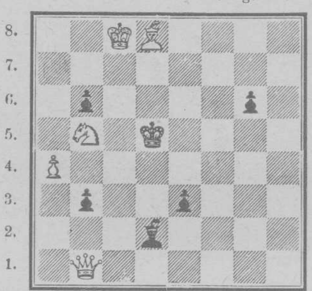


Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge Matt.

Dreizügige Aufgaben.

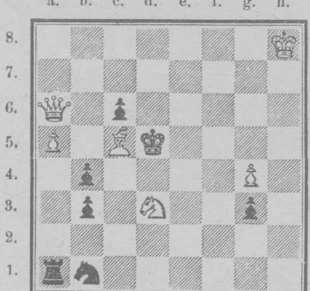
1. **Aurelio Abela.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

2. **Aurelio Abela.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

3. **Aurelio Abela.**

a. b. c. d. e. f. g. h.

8.
7.
6.
5.
4.
3.
2.
1.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

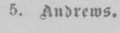
4. **Aurelio Abela.**

a. b. c. d. e. f. g. h.

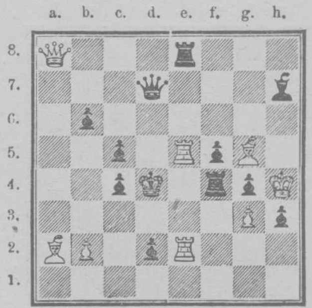
8.
7.
6.
5.
4.
3.
2.
1.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

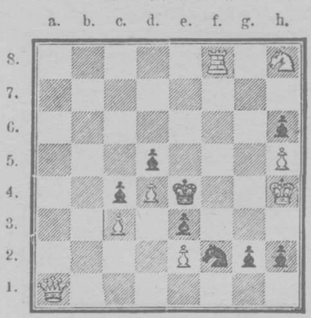


5. Andrews.



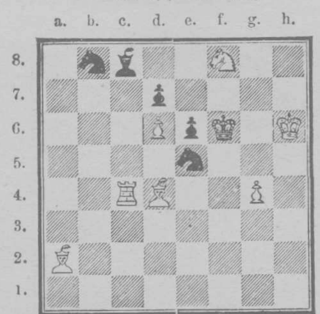
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

6. Adolph Anderssen.



Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

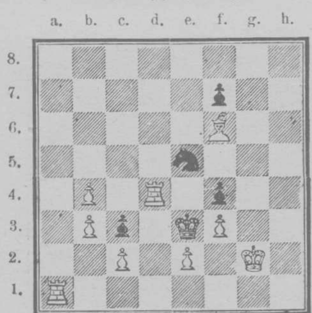
7. **Adolph Anderssen.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

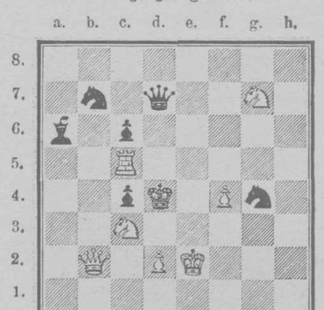
8. **Adolph Anderssen.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

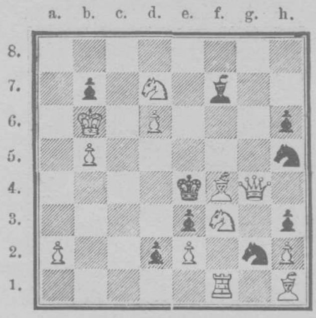
9. C. M. Baxter.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

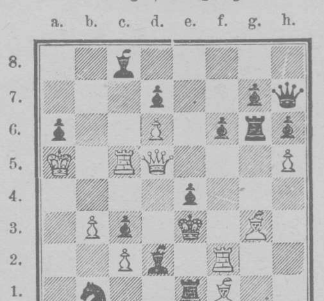
10. Johann Berger.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

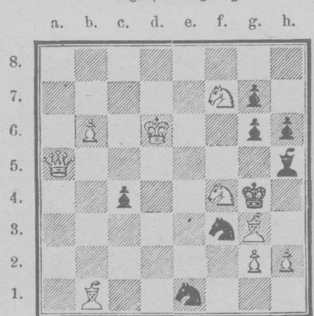
11. **Johann Berger.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

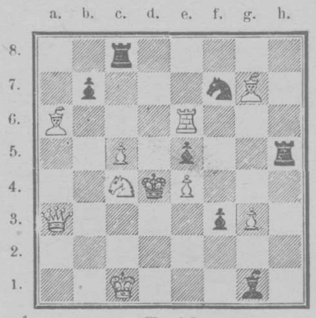
12. **Johann Berger.**



Weiß.

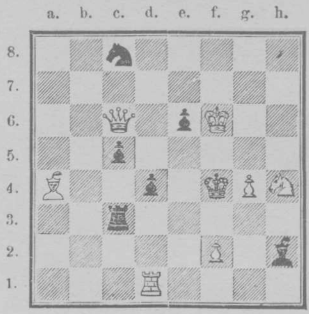
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

13. **Robert Braune.**



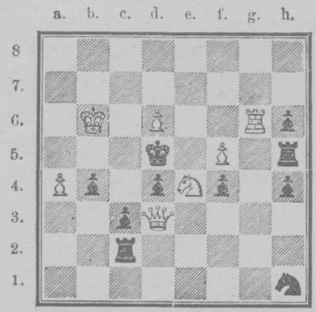
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

14. **C. Calapso.**



Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

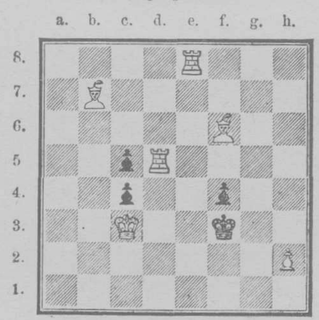
15 **C. Calapso.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

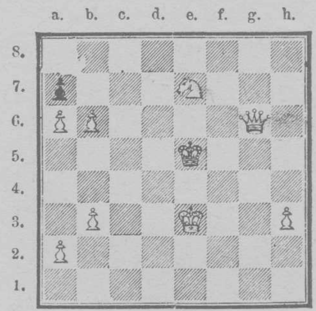
16. **C. Callander.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

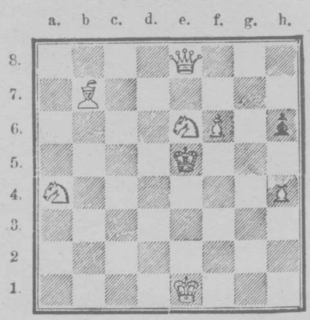
17. H. E. Carpenter.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

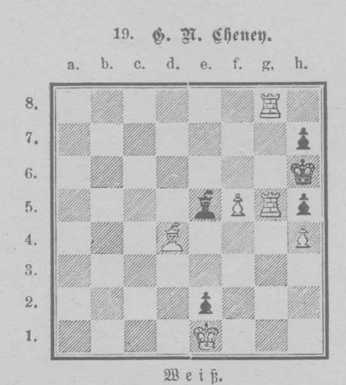
18. H. E. Carpenter.



Weiß.

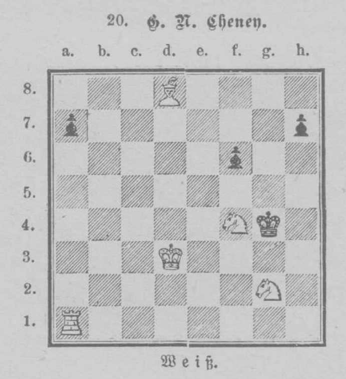
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

19. **H. N. Cheney.**



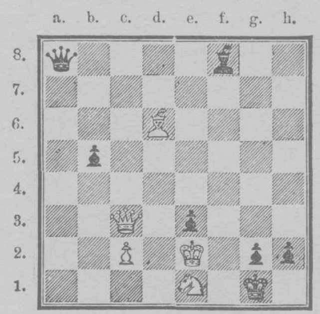
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt

20. **H. N. Cheney.**



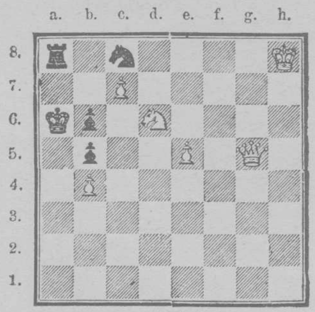
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

21 G. N. Cheney.



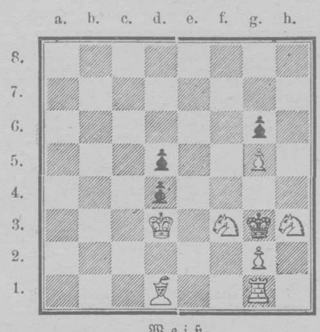
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

22. G. N. Cheney.



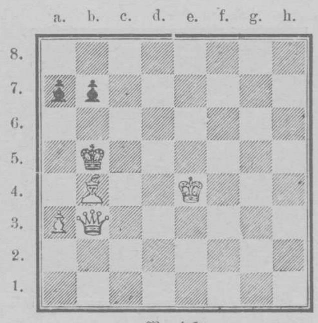
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

23. G. N. Cheney.



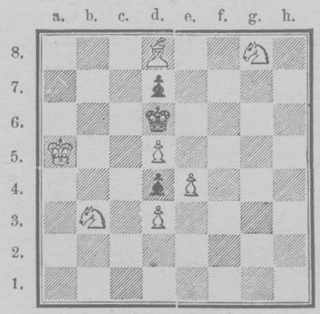
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

24. G. N. Cheney.



Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

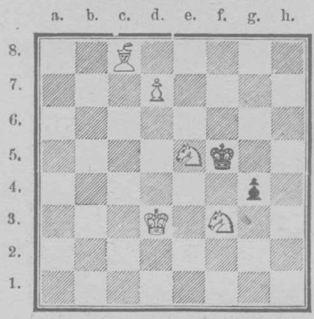
25. G. N. Cheney.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

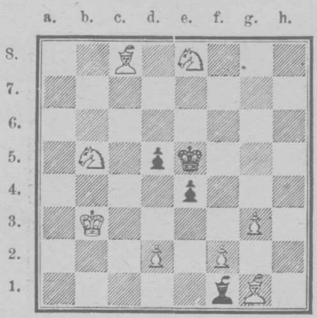
26. G. N. Cheney.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

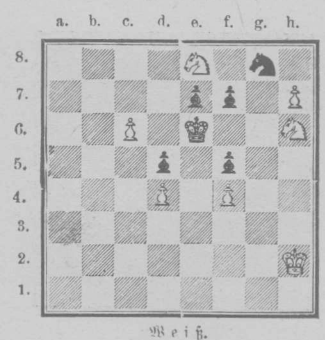
27. G. N. Cheney.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

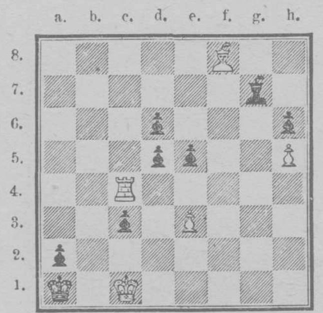
28. G. N. Cheney.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

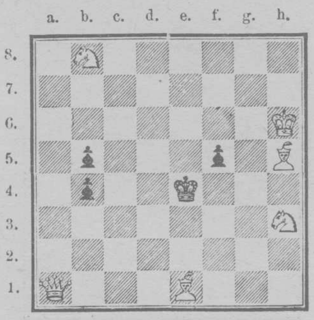
29. G. N. Cheney.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

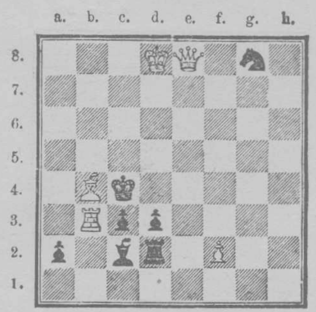
30. G. Chocholous.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

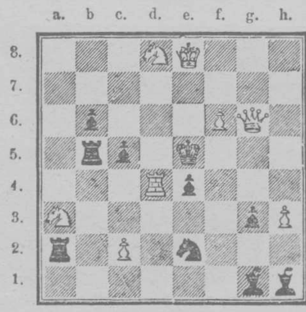
31. **H. Chocholous.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

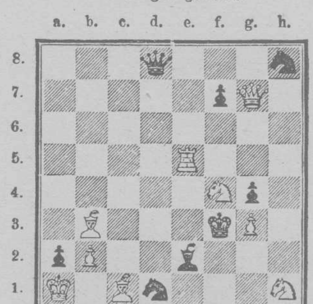
32. **H. Chocholous.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

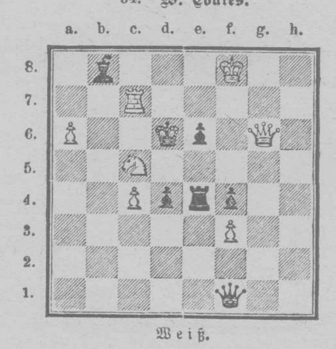
33. W. Coates.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

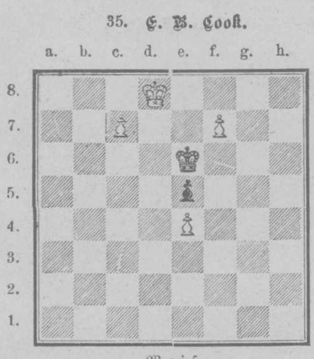
34. W. Coates.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

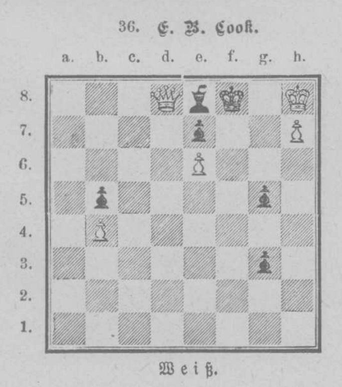
35. C. B. Cook.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

36. C. B. Cook.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

37. C. B. Cook.

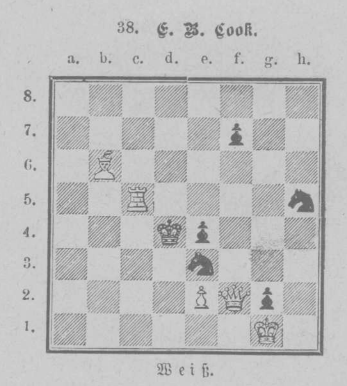
a. b. c. d. e. f. g. h.

8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

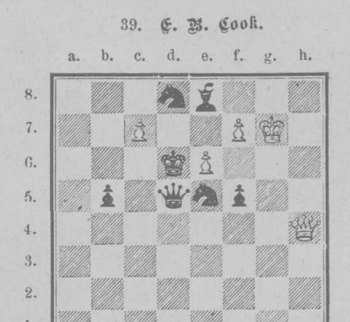
38. C. B. Cook.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

39. **C. B. Cook.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

40. **B. Deutsch.**

a. b. c. d. e. f. g. h.

8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Weiß.

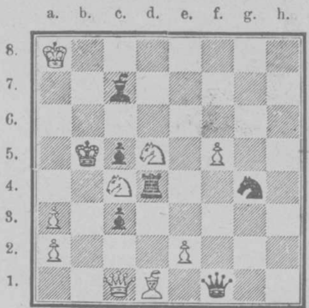
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

41. B. Downer.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

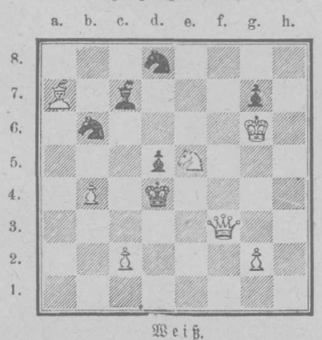
42 Moritz Ehrenstein in Prellenkirchen.



Weiß.

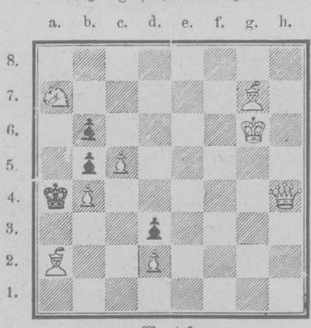
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

43. E. N. Frankenstein.



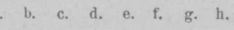
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

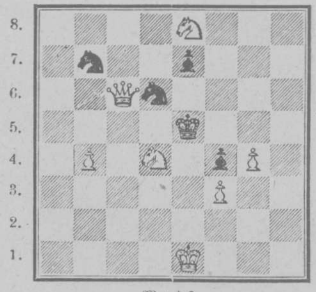
44. F. Geyerstam in Ackarn.



Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

45. C A. Gilberg.





Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

46. Hermann von Gottschall in Leipzig.

a. b. c. d. e. f. g. h.

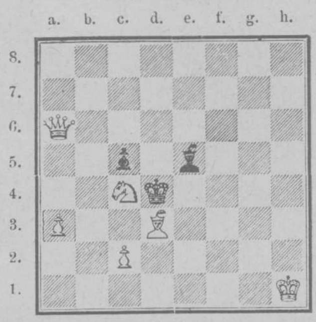
8.
7.
6.
5.
4.
3.
2.
1.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.



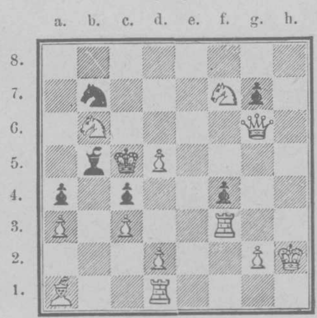
47. Frank Healey.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

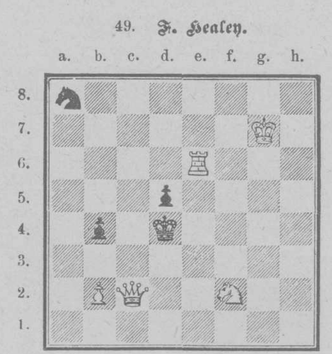
48. F. Healey.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

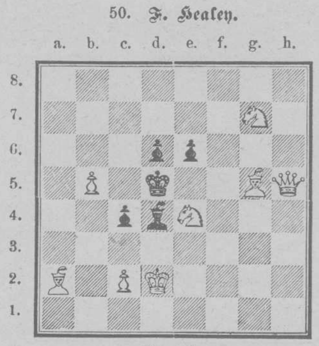
49. F. Healey.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

50. F. Healey.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

51. F. Healey.

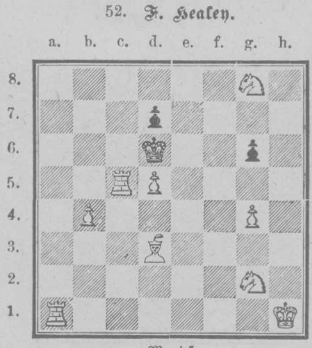
a. b. c. d. e. f. g. h.

8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

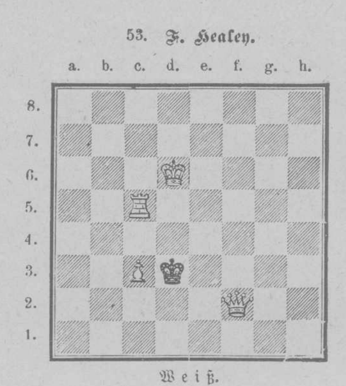
52. F. Healey.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

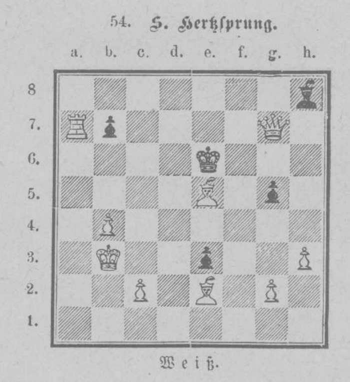
53. F. Healey.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

54. H. Hertzsprung.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

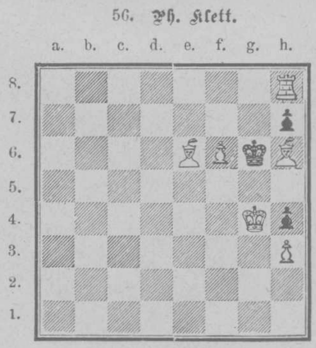
55. A. Kanders.

a. b. c. d. e. f. g. h.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

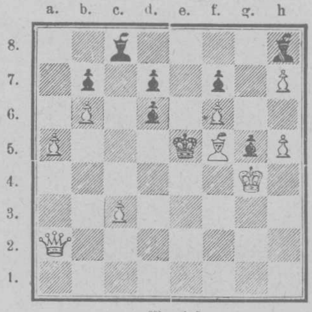
56. Ph. Klett.



Weiß.

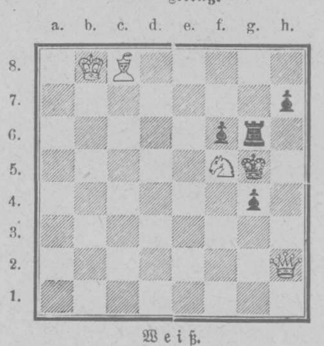
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

57. **Ph. Klett.**



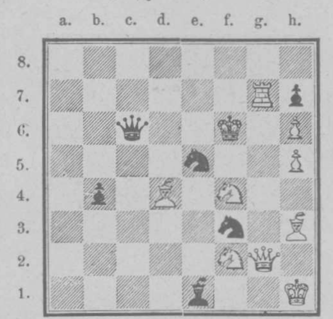
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

58. **Kling.**



Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

59. Kohtz und Kockelkorn.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

60. Kondelik.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

61. B. G. Laws.

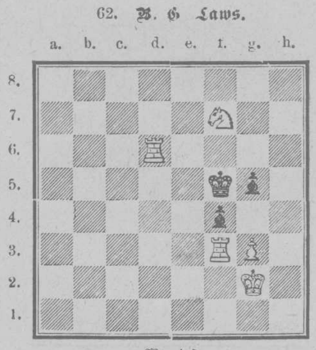
a. b. c. d. e. f. g. h.

8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

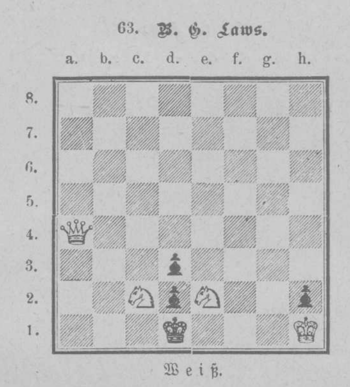
62. B. G. Laws.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

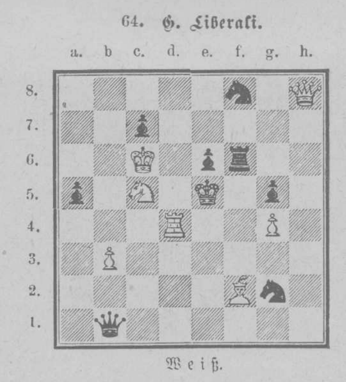
63. **B. H. Laws.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

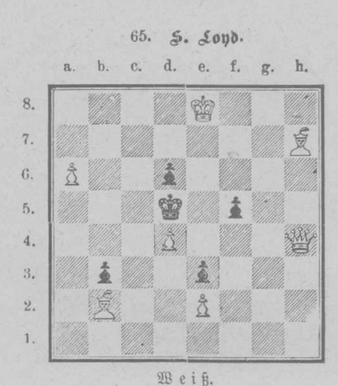
64. **H. Liberali.**



Weiß.

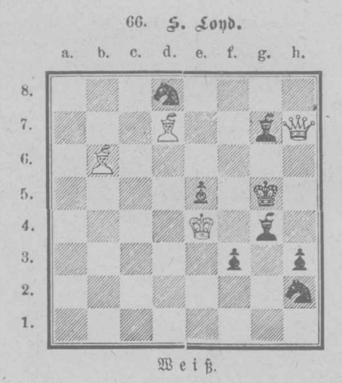
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

65. S. Loyd.



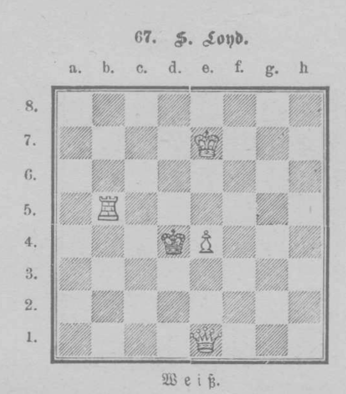
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

66. S. Loyd.



Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

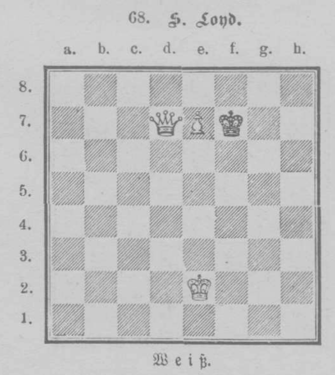
67. S. Loyd.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

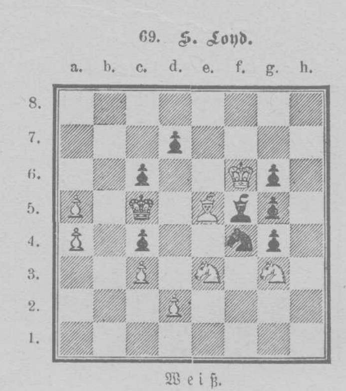
68. S. Loyd.



Weiß.

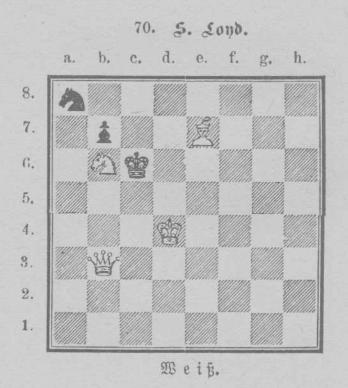
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

69. S. Loyd.



Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

70. S. Loyd.



Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

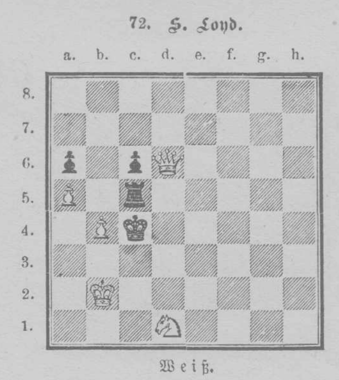
71. S. Loyd.

a. b. c. d. e. f. g. h.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

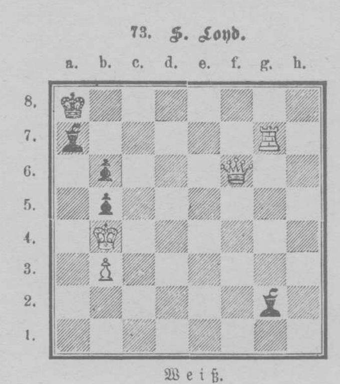
72. S. Loyd.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

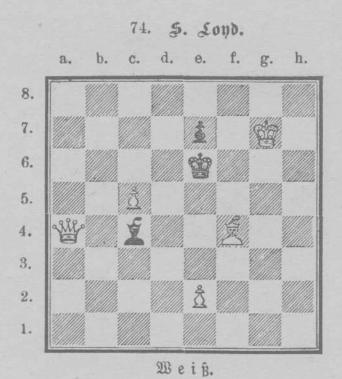
73. S. Loyd.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

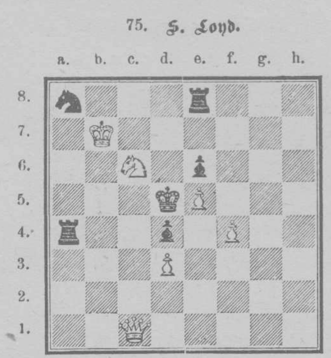
74. S. Loyd.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

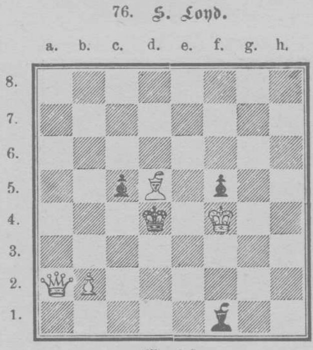
75. S. Loyd.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

76. S. Loyd.



Weiß.

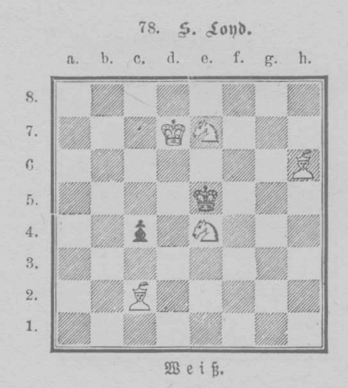
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

77. S. Loyd.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

78. S. Loyd.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

79. S. Loyd.

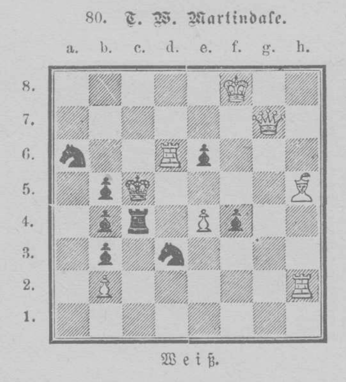
a. b. c. d. e. f. g. h.

8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

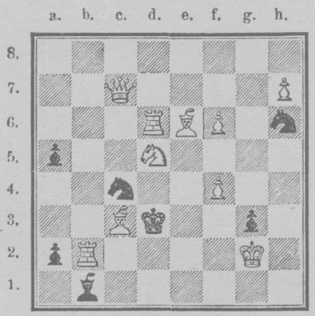
80. T. W. Martindale.



Weiß.

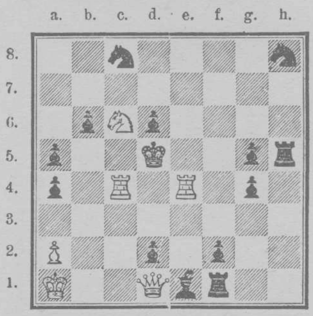
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

81. **Heinrich Meyer.**



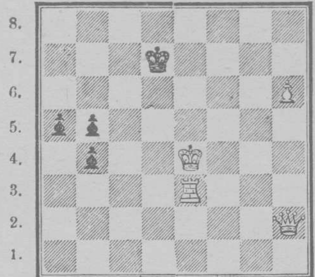
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

82. **Heinrich Meyer.**



Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

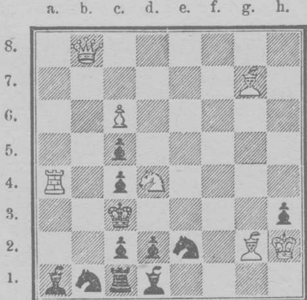
83. **Johann Minckwitz.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

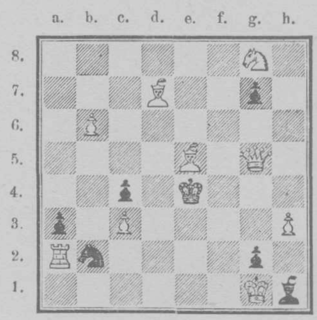
84. **E. Pradignat.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

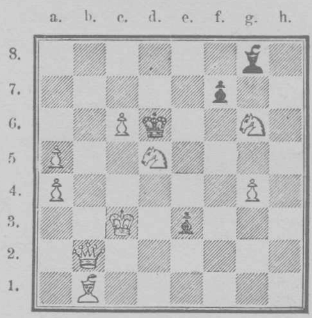
85. E. Pradignat.



Weiß.

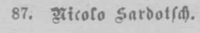
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

86. Carlo Salvioli.

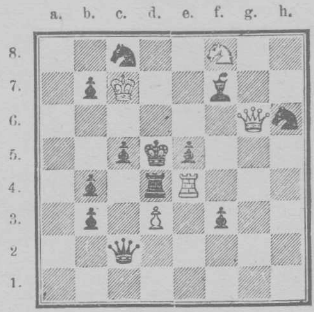


Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.



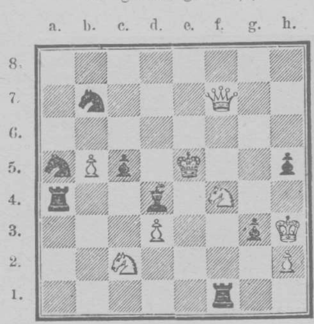
87. Nicolo Sardotsch.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

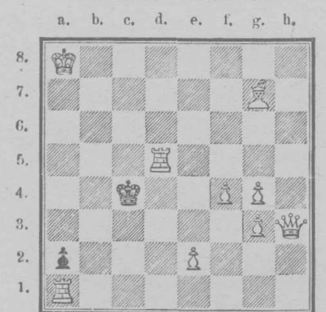
88. Nicolo Sardotsch.



Weiß.

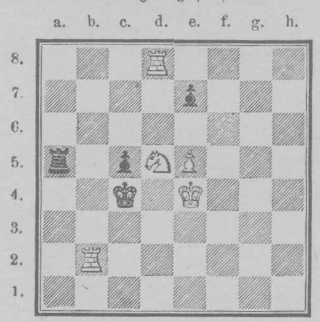
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

89. **Nicolo Sardotsch.**



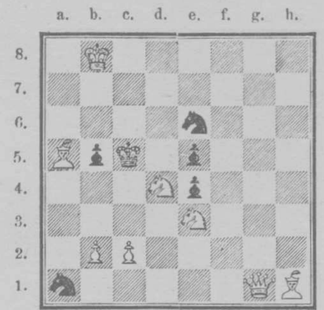
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

90. **Fr. Schrüfer.**



Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

91. Fr. Schrüfer.



Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

92. W. A. Shinkman.

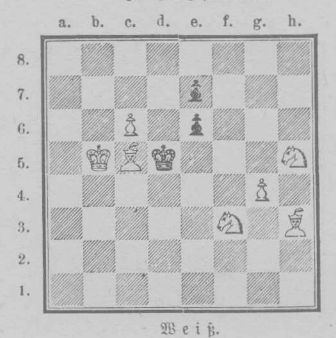
a. b. c. d. e. f. g. h.

8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Weiß.

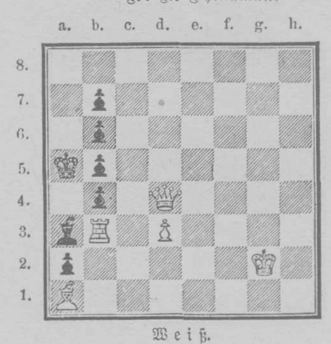
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

93. **W. A. Shinkman.**



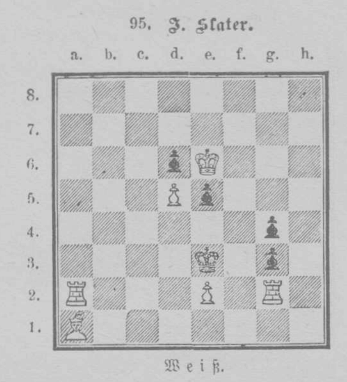
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

94. **W. A. Shinkman.**



Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

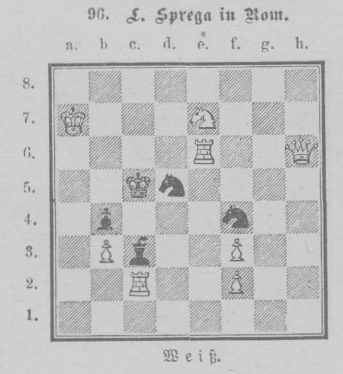
95. J. Slater.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

96. L. Sprega in Rom.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

97. L. Sprega.

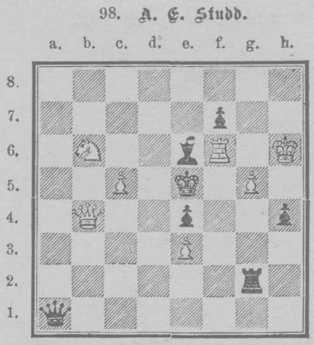
a. b. c. d. e. f. g. h.

8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Weiß.

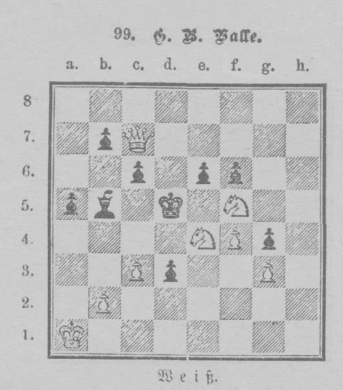
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

98. A. E. Studd.



Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

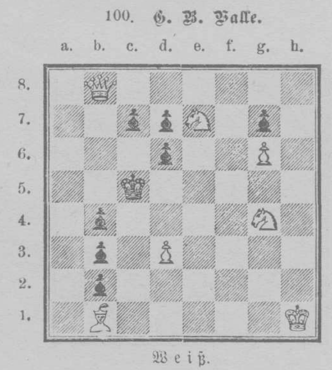
99. G. B. Valle.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

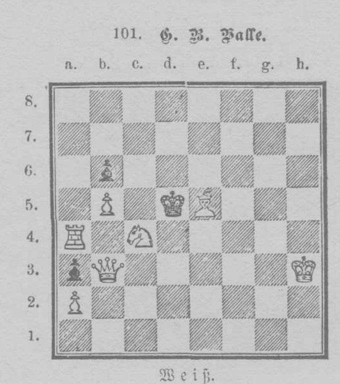
100. G. B. Valle.



Weiß.

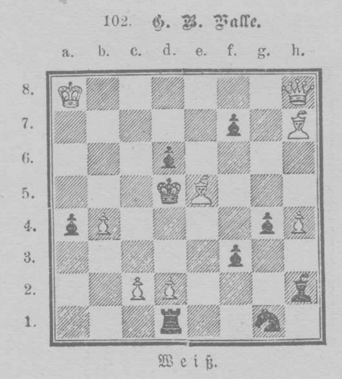
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

101. **G. B. Valle.**



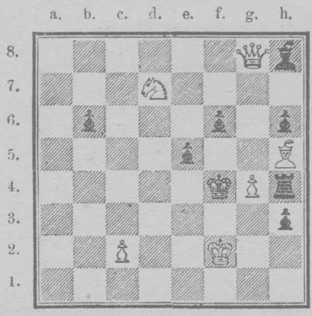
Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

102. **G. B. Valle.**



Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

103. C. W. aus Sunbury.

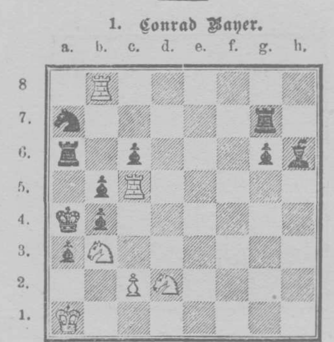


Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt.

Vierzügige Aufgaben.

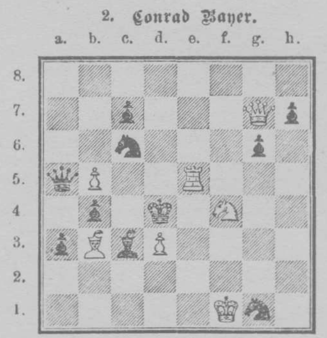
1. Conrad Bayer.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

2. Conrad Bayer.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

3. Johann Berger.

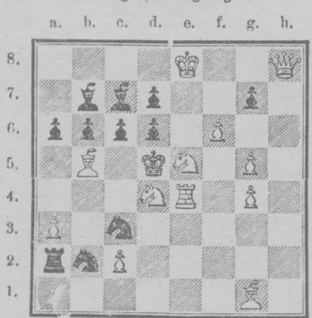
a. b. c. d. e. f. g. h.

8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

4. Johann Berger.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

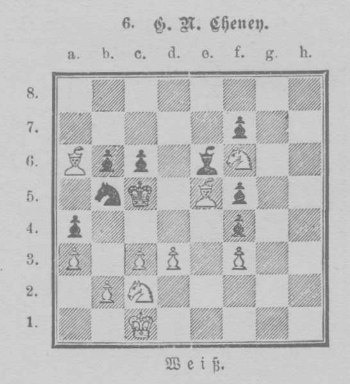
5. G. N. Cheney.

a. b. c. d. e. f. g. h.

Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

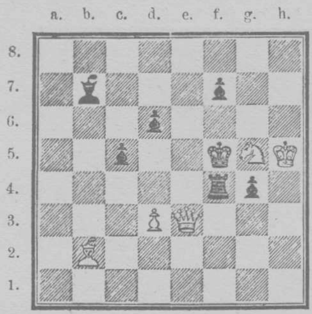
6. G. N. Cheney.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

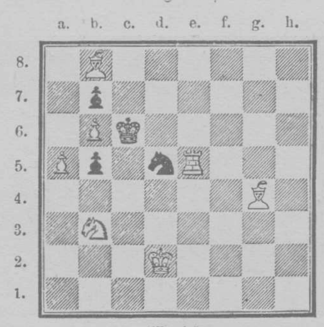
7. **Healey.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

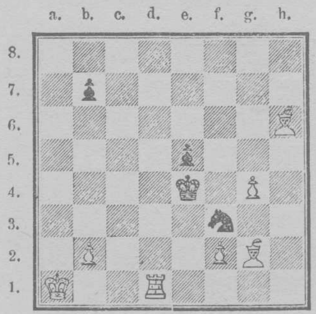
8. **Healey.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

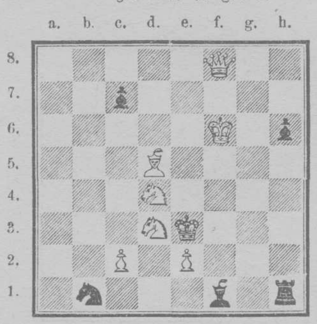
9. Indische Aufgabe.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

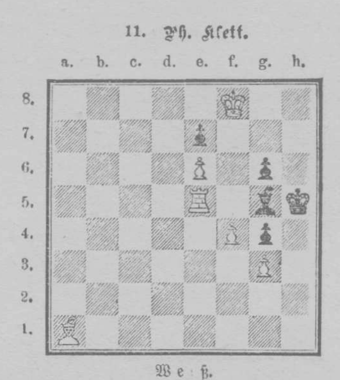
10. Kauders in Wien.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

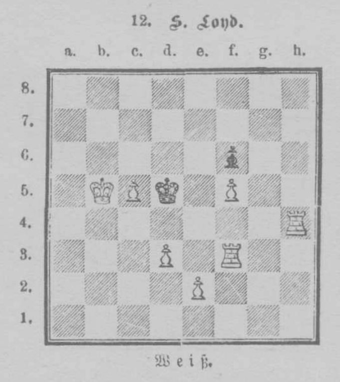
11. Ph. Klett.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

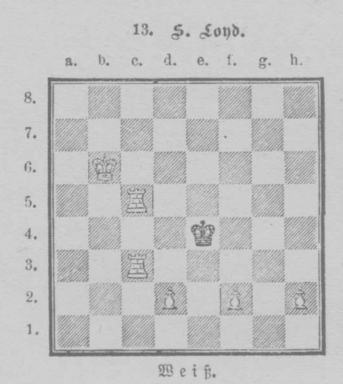
12. S. Loyd.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

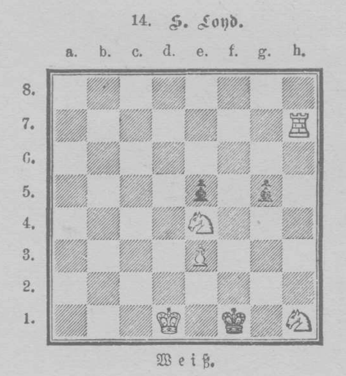
13. S. Loyd.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

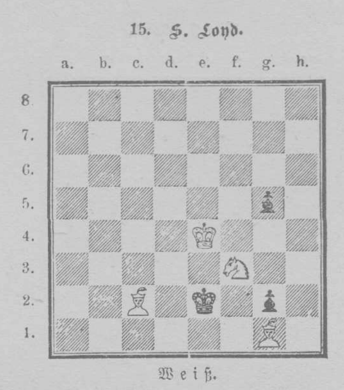
14. S. Loyd.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

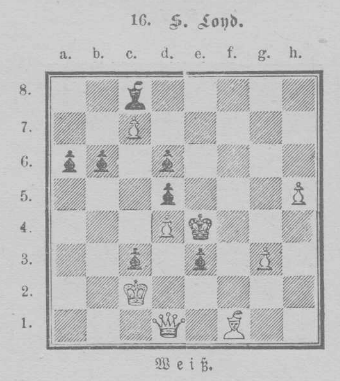
15. S. Loyd.



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

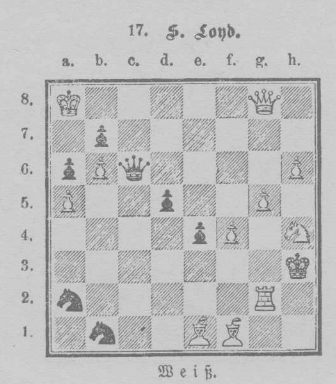
16. S. Loyd.



Weiß.

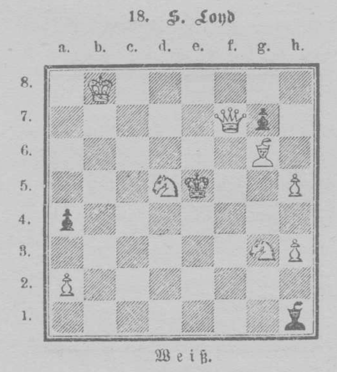
Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

17. S. Loyd.



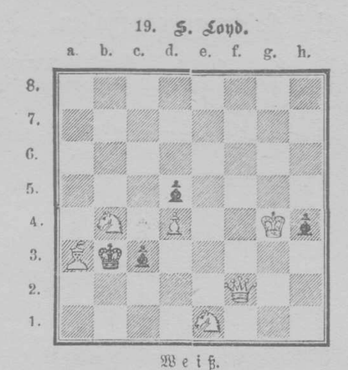
Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

18. S. Loyd



Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

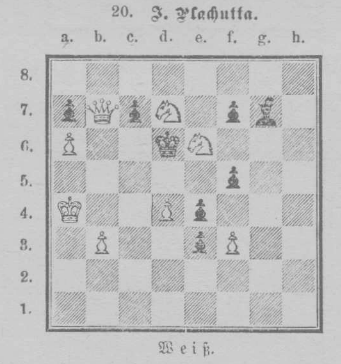
19. **S. Loyd.**



Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

20. **J. Plachutta.**



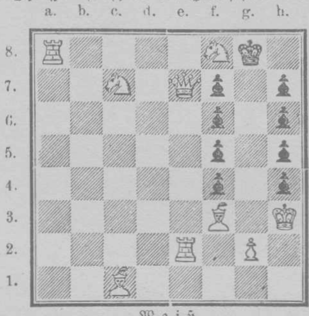
Weiß.

Weiß zieht und setzt mit dem 4. Zuge Matt.

II. Bedingungsaufgaben.

In diesen Aufgaben werden bestimmte Bedingungen gestellt, welche erfüllt werden sollen. Von den nachfolgenden ist 1 eine berühmte Curiosität.

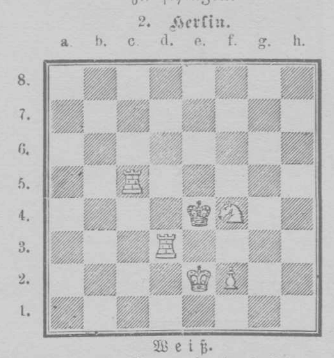
1. Das Spießruthenspiel des Marschalls von Sachsen.



W e i ß.

Weiß soll mit dem Bauer g 2 mattsetzen, ohne einen Bauer zu schlagen.

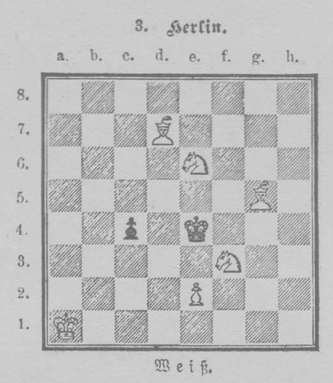
2. Herlin.



W e i ß.

Weiß soll mit dem Bauer in drei Zügen mattsetzen.

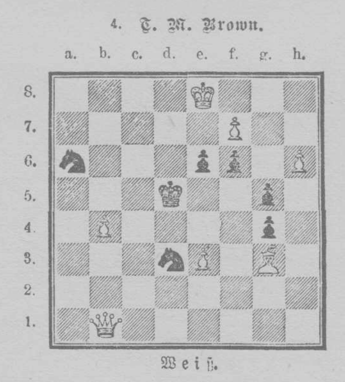
3. **Herlin.**



Weiß.

Weiß soll mit dem Bauer in vier Zügen mattsetzen.

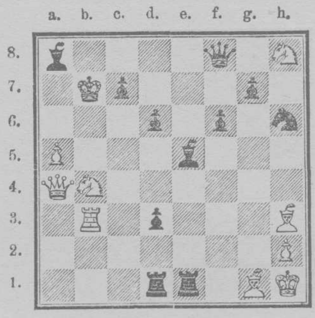
4. **T. M. Brown.**



Weiß.

Weiß soll mit dem Bauer e 3 in 6 Zügen mattsetzen.

5. **Mendheim.**



Weiß.

Weiß soll durch S h 8 mit dem 8. Zuge mattsetzen.

III. Selbstmatte.

Man versteht unter Selbstmatten Aufgaben, in denen ein Ziel verfolgt wird, das dem in der Schachpartie erstrebten entgegengesetzt ist. Kurz ausgedrückt: Weiß zwingt Schwarz, Weiß in angegebener Zügezahl matt zu setzen. Diese Probleme, welche dem Scharfsinn einen neuen und selbständigen Spielraum vergönnen, werden von den Franzosen: „Qui perd gagne“ oder „problèmes inverses“, von den Engländern: „suicidal problems“ genannt. Fast alle ausgezeichneten Problemcomponisten haben sich auch auf diesem Gebiete versucht. Nachstehend einige Beispiele leichterer Art.

1. Johann Berger.

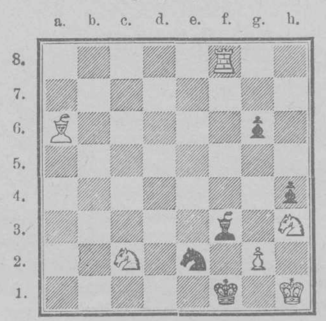
a. b. c. d. e. f. g. h.

8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Weiß.

Selbstmatt in 2 Zügen.

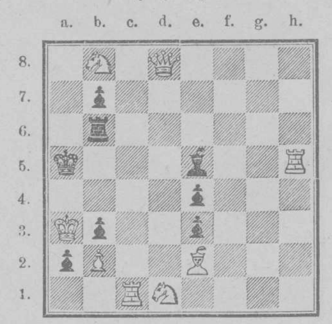
2. T. M. Brown.



Weiß.

Selbstmatt in 2 Zügen.

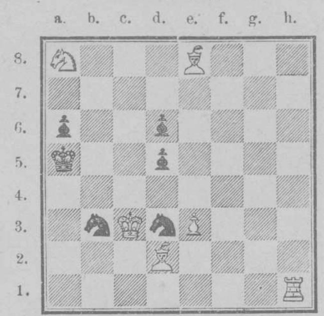
3. T. M. Brown.



Weiß.

Selbstmatt in 2 Zügen.

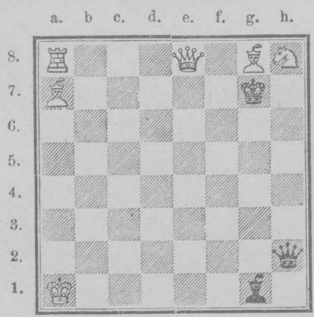
4. Cheney.



Weiß.

Selbstmatt in 3 Zügen.

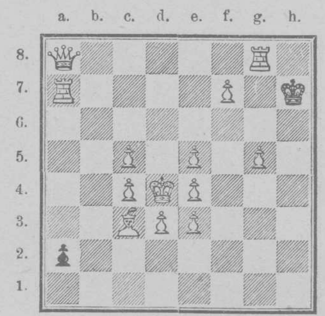
5. d'Orville.



Weiß.

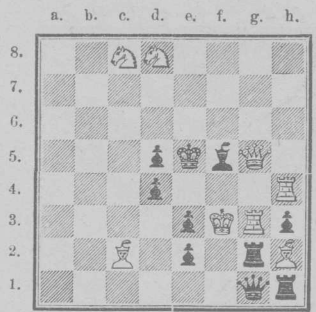
Selbstmatt in 3 Zügen.

6. Kling.



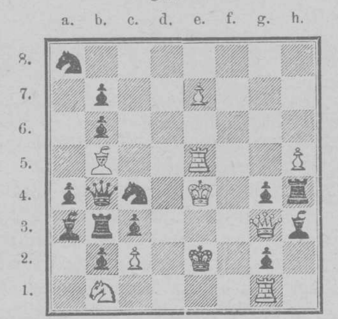
Selbstmatt in 3 Zügen.

7. S. Loyd.



Selbstmatt in 2 Zügen.

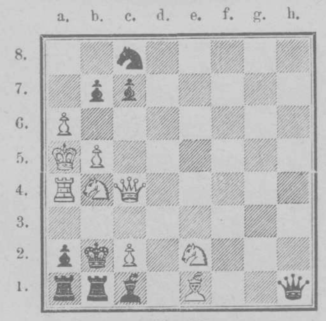
8. **Martindale.**



Weiß.

Selbstmatt in 2 Zügen.

9. **S. Loyd.**



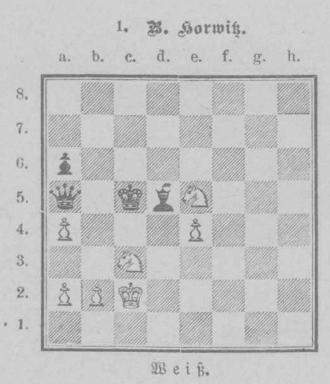
Weiß.

Selbstmatt in 4 Zügen.

IV. Studien.

Die Studien schließen sich unmittelbar an die praktische Partie an und haben häufig den Charakter der Endspiele. Weiß soll entweder durch ein geschicktes Verfahren das Spiel gewinnen, oder durch Herbeiführung des Remis retten, während es auf den ersten Blick verloren zu sein scheint. Das: „Kleine Lehrbuch des Schachspiels" enthält im Abschnitt für Endspiele viele klassische Probleme dieser Art von Philidor und andern ältern Meistern, zu denen die folgenden eine Ergänzung bilden mögen. Das Hervorragendste auf diesem Gebiete haben in neuerer Zeit Horwitz und Kling geleistet.

1. B. Horwitz.



Weiß.

Weiß zieht und gewinnt.

2. B. Horwitz.

a. b. c. d. e. f. g. h.

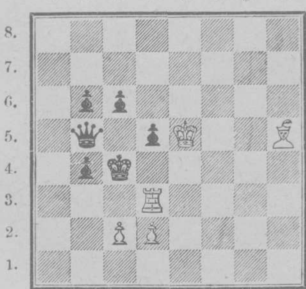
8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Weiß.

Weiß zieht und gewinnt.

3. B. Horwitz.

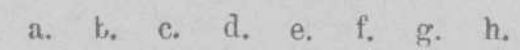
a. b. c. d. e. f. g. h.

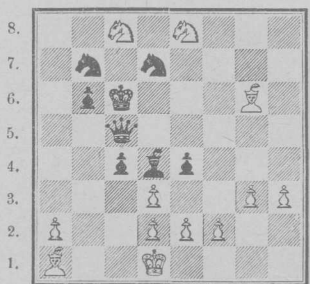


Weiß.

Weiß zieht und gewinnt.

4. B. Horwitz.

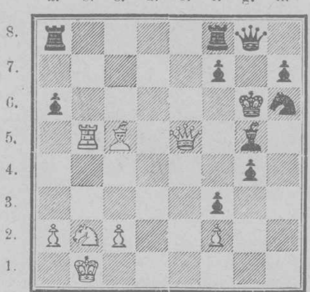




Weiß.

Weiß zieht und gewinnt.

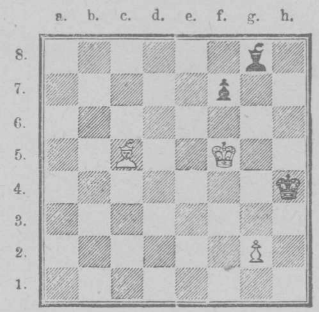
5. B. Horwitz.



Weiß.

Weiß zieht und gewinnt.

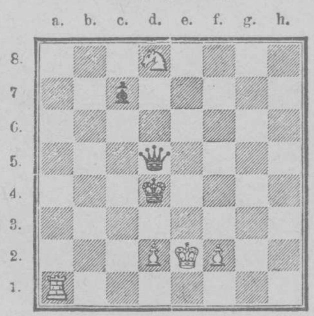
6. B. Horwitz.



Weiß.

Weiß zieht und gewinnt.

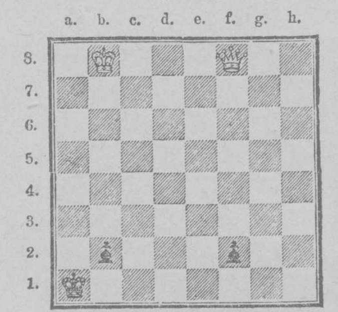
7. B. Horwitz.



Weiß.

Weiß zieht und gewinnt.

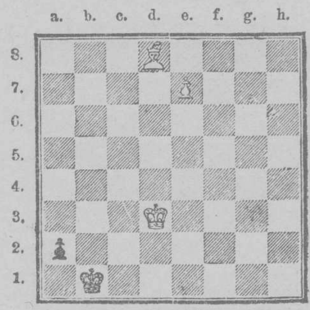
8. Kling und Horwitz.



Weiß.

Weiß zieht und gewinnt.

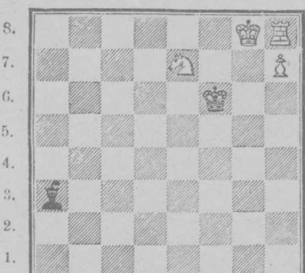
9. Kling und Horwitz.



Weiß.

Weiß zieht und gewinnt.

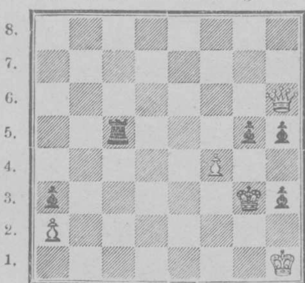
10. B. Horwitz.



Weiß.

Weiß zieht und gewinnt.

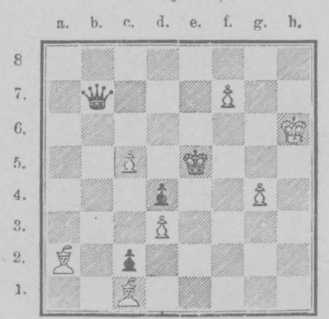
11. v. Jänisch.



Weiß.

Weiß zieht und gewinnt.

12. Healey.



Weiß.

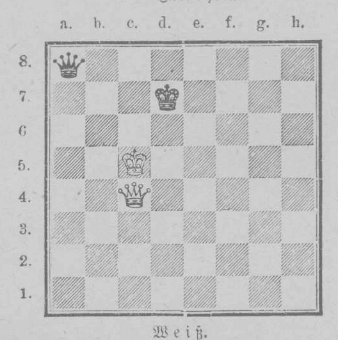
Weiß zieht und gewinnt.

13. S. Loyd.

Weiß.

Weiß zieht und gewinnt.

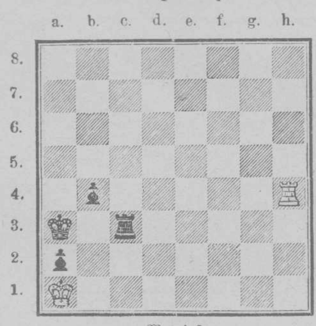
14. Mendheim.



Weiß.

Weiß zieht und gewinnt.

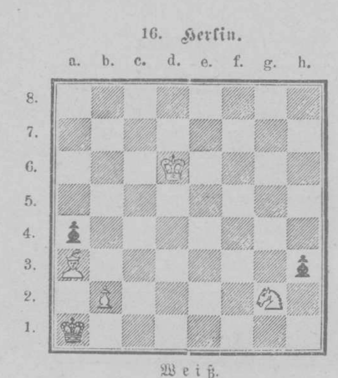
15. Horwitz.



Weiß.

Weiß zieht und macht das Spiel unentschieden.

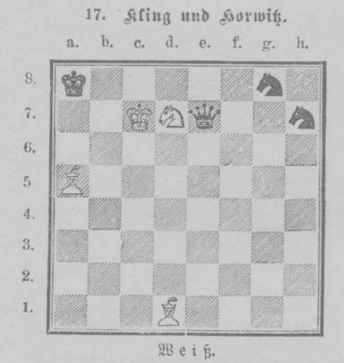
16. Herlin.



Weiß.

Weiß zieht und macht das Spiel unentschieden.

17. Kling und Horwitz.



Weiß.

Weiß zieht und macht das Spiel unentschieden.

Lösung der Aufgaben.

Aufgaben der Einleitung.

I.

1. Sf2 — g4 +	1. Tg5 n. g4
2. Tf1 — f5 +	2. Ke5 n. f5
3. Td1 — d5 Matt.	

II.

1. Tf1 — h1 +	1. Tg2 — h2
2. Tb7 — h7 +	2. Th2 n. h7
3. g6 — g7 Matt.	

III.

1. Tg4 — g5 +	1. Kh5 n. g5
2. Sd8 — f7 +	2. Kg5 — h5
3. g2 — g4 Matt.	

IV.

1. Ld3 — e4 +	1. Th7 — b7
2. Df4 — b8 +	2. Tc8 n. b8
3. Ta1 n. a7 +	3. Lb6 n. a7
4. Sb5 — c7 Matt.	

V.

1. Dc5 — e7 +	1. Ke8 n. e7
2. Se5 — g6 +	2. Ke7 — d8
3. Sg5 — f7 +	3. Kd8 — c8
4. Sg6 — e7 Matt.	

VI.

1. g5 — g6 +	1. Kh7 — h8
2. g6 — g7 +	2. Kh8 — h7
3. Se6 — f8 +	3. Tc8 n. f8 +

4. g 7 n. f 8 S +	4. K h 7 — h 8
5. L e 1 — c 3 +	5. T h 3 n. c 3
6. T d 6 n. h 6 Matt.	

VII.

1. T e 1 — e 8 +	1. L f 6 — d 8
2. T e 8 n. d 8 +	2. T d 7 n. d 8
3. S b 5 — c 7 +	3. K a 8 — b 8
4. S c 7 — a 6 +	4. K b 8 — a 8
5. D f 4 — b 8 +	5. T d 8 n. b 8
6. S a 6 — c 7 Matt.	

Diese Aufgabe und die vorhergehende IV sind Beispiele des sogenannten erstickten Matt. Siehe: Kleines Lehrbuch. Seite 29.

VIII.

1. L f 8 — e 7 +	1. L g 2 n. a 8
2. T f 6 — f 8 +	2. K g 8 — g 7
3. L e 7 — f 6 +	3. K g 7 n. f 8 oder n. h 6.
4. T h 6 — h 8 oder T f 8 — h 8 Matt.	

IX.

1. S g 2 — e 3 +	1. K d 5 n. e 4
2. K d 1 — e 1	2. K e 4 n. e 3
3. D f 6 — e 5 Matt.	

X.

1. D a 2 — c 4 +	1. K c 3 — d 2
2. D c 4 — c 1 +	2. K d 2 n. c 1
3. S c 5 — b 3 Matt.	

XI.

1. D c 1 — c 7	1. K d 5 — e 6
2. D c 7 — f 7 +	2. K e 6 n. e 5
3. d 2 — d 4 Matt.	

XII.

1. Dc6—f6	1. Ke4 n. d5
2. Df6—f4	2. f7—f6 (—f5)
3. c2—c4 Matt.	

XIII.

1. Tb3—b4+	1. Ka4—a5
2. Tb4—a4+	2. Ka5 n. a4
3. Se6—c5+	3. Ka4—a5
4. b2—b4 Matt.	

XIV.

1. Dg2—c6+	1. Kc5—b4
2. Lb6—a5+	2. Kb4 n. a5
3. c2—c3	3. Beliebig.
4. b2—b4 Matt.	

XV.

1. c4—c5+	1. Kb6 n. c5
2. Dd7—d6+	2. Kc5 n. b5
3. Ta1—a5+	3. Kb5 n. a5
4. Dd6—c5 Matt.	

XVI.

1. Ta5—d5	1. Ke4—f4
2. Ke2—d3	2. Kf4—f3
3. Td5—f5 Matt.	

XVII.

1. De2—b5	1. La6 n. b5
2. Se6—f4+	2. Kd5—d6 oder —d4
3. Sa3 n. b5 Matt.	

Andere Varianten leicht.

XVIII.

1. De4—h1	1. Beliebig.
2. D oder T Matt.	

XIX.

1. Td4 — d8	1. Lc6 — d7
2. Le4 — g2	2. Ke6 n. f5 oder anders.
3. Lg2 — h3 oder Sf5 — d4 Matt.	

XX.

1. Td8 — d5	1. Sb4 n. d5 (A)
2. Sc7 — b5	2. Beliebig.
3. S Matt.	

A.

1. . . .	1. e6 n. d5
2. Sc7 — e8	2. Beliebig.
3. S Matt.	

XXI.

1. Sf4 — d5	1. Dc8 — c6(— b7).

Am besten. Es drohte Matt durch Sd5 — e3 und — f6.

2. Dh7 — e4 +	2. Sd2 n. e4
3. Sd5 — e3 Matt.	

XXII.

1. De2 — h5	1. Dh1 n. h5 (A.)
2. d6 — d7	2. Beliebig.
3. d7 — d8 S oder d7 n. e8 D Matt.	

A.

1. . . .	1. Sb1 — a3(— d2, — c3) +.
2. Dh5 n. h1 +	2. Beliebig.
3. D Matt.	

Lösung der zweizügigen Aufgaben.

1.

1.. Sf2 — h1 … 1. Beliebig.
2. D oder S Matt.*)

2.

1. Ta8 — d8 … 1. Ke5 n. d6 oder anders.
2. Dh3 — e6, — g3, — h8 Matt.

3.

1. Th8 — h6 … 1. Ld5 n. e6 oder A.
2. Lg6 — e4 Matt.

A.

1. . . . … 1. Beliebig anders.
2. D, S oder L Matt.

4.

1. Kb4 — b5 … 1. Beliebig.
2. D oder S Matt.

5.

1. Sh5 — g7 … 1. Beliebig.
2. D, T oder S Matt.

6.

1. Lh7 — g6 … 1. Ke6 — e5 (A, B.)
2. Td2 — e2 Matt.

A.

1. . . . … 1. Sf4 n. g6 oder Sf4 zieht beliebig.
2. Sf5 — g7 Matt.

---

*) Der Abkürzung halber wird häufig nur der Anfangsbuchstabe des mattsetzenden Steins angegeben. Der Zug ist dann leicht zu finden.

B.

1. . . . — 1. S d 4 n. f 5 oder S d 4 beliebig.
2. L g 6 — f 7 oder S f 5 — g 7 Matt.

7.

1. S e 5 — g 6 — 1. K d 5 — c 6 oder — e 6 (A).
2. S g 6 — e 7 oder — f 4 Matt.

A.

1. . . . — 1. Beliebig anders.
2. D Matt.

8.

1. D b 7 — c 8 — 1. K d 4 n. c 3 (A)
2. S c 7 — b 5 Matt.

A.

1. . . . — 1. Beliebig anders.
2. D oder S Matt.

9.

1. S d 5 — b 6 — 1. K e 5 n. d 4 oder L e 3 n. d 4 (A)
2. D a 7 — a 1 oder — b 8 Matt.

A.

1. . . . — 1. f 5 — f 4 oder beliebig anders.
2. T d 4 — d 5 oder S b 6 — c 4 Matt.

10.

1. L h 8 — f 6 — 1. e 7 n. f 6 (A)
2. e 6 — e 7 (durch Abzugschach) Matt.

A.

1. . . . — 1. Beliebig anders.
2. D, S, L Matt.

11.

1. S e 2 n. d 4 — 1. S c 6 oder e 6 n. d 4 (A).
2. D g 7 — b 7 oder f 7 Matt.

A.

1. . . . — 1. Beliebig anders.
2. D, T oder S Matt.

12.

1. K c 7 — b 6 — 1. Beliebig.
2. Ein Springer setzt Matt.

13.

1. c 3 — c 4 — 1. Beliebig.
2. D h 1 — d 5, — e 4, — a 1 Matt.

14.

1. S f 3 — d 4 — 1. Beliebig.
2. D, S oder L Matt.

15.

1. D e 3 — e 1 — 1. K e 5 n. d 4 oder n. f 4.
2. e 4 — e 5 (durch Abzugschach) Matt.

16.

1. D c 8 — g 4 — 1. Beliebig.
2. D, S oder c 7 — c 8 S Matt.

17.

1. S b 4 — d 3 — 1. e 4 n. d 3 (A u. B.)
2. D c 2 — b 3 Matt.

A.

1. . . . — 1. L a 1 — b 2 oder b 6 n. a 5.
2. S d 3 n. b 2 oder T b 5 — c 5 Matt.

B.

1. . . .   1. Beliebig anders.
2. S f 1 — d 2 oder S d 3 — e 5 Matt.

18.

1. K b 3 — a 2   1. Beliebig.
2. S g 4 — h 2 oder S e 2 — g 1 oder T d 4 — f 4 Matt.

19.

1. K h 8 — h 7   1. K d 5 — c 4 (— e 4, n. d 6.)
2. D a 8 — g 8 (n. c 6, — d 8) Matt.

20.

1. c 7 — c 8 wird Läufer.   1. K d 5 — c 6 oder — c 4.
2. L c 8 — b 7 oder — e 6 Matt.

21.

1. D e 2 — d 2   1. Beliebig.
2. D Matt.

22.

1. L a 4 — c 2   1. Beliebig.
2. D Matt.

23.

1. c 2 — c 4   1. b 4 oder d 4 n. c 3 (A).
2. S b 5 n. c 3 Matt.

A.

1. . . .   1. Beliebig anders.
2. D, S oder e 5 n. f 6 (n. d 6) Matt.

24.

1. T b 8 — b 5   1. T f 3 beliebig (A.)
2. f 2 — f 4 (oder — f 3 oder n. e 3 oder L g 1 n. f 2 Matt.

A.

1. . . .	1. Beliebig anders.
2. D, T oder S Matt.	

25.

1. D c 1 — c 4	1. Beliebig.
2. D, T oder S Matt.	

26.

1. S e 4 n. d 2	1. T e 7 — e 3 (A.)
2. S d 2 — f 3 setzt durch Doppelschach Matt.	

A.

1. . . .	1. Beliebig anders.
2. Ein Springer setzt durch Abzugschach Matt.	

27.

1. D h 7 — h 2	1. Beliebig.
2. S e 5 oder L Matt.	

28.

1. T g 6 — g 3	1. Beliebig.
2. L e 3 — d 4 oder D b 8 — b 2, — h 8 Matt.	

29.

1. L g 8 — f 7	1. Beliebig.
2. S d 5 — f 4, — e 7 oder S d 3 n. b 2 Matt.	

30.

1. K e 4 — d 3	1. K c 5 — b 5 (A)
2. K d 3 — d 4 Matt.	

A.

1. . . .	1. K c 5 — d 6 oder — d 5.
2. K d 3 — c 4 oder D e 2 — e 5 Matt.	

31.

1. S f 5 — e 3 1. K e 5 — d 6 (— d 4. n. f 6, n. f 4) (A.)
2. S e 3 — c 4 (L c 1 — b 2, D g 1 — g 5, — h 2) Matt.

A.

1. . . . 1. Beliebig anders.
2. S e 3 — c 4 oder — g 4 matt.

32.

1. T e 1 — e 5 1. Beliebig.
2. D oder T Matt.

33.

1. S f 5 — e 3 1. Beliebig.
2. S Matt.

34.

1. T h 3 — f 3 1. Beliebig.
2. D, T oder S Matt.

35.

1. L b 2 — c 1 1. Beliebig.
2. D, T oder S Matt.

36.

1. D h 3 — c 8 1. Beliebig.
3. T d 2 — d 3 oder S Matt.

37.

1. L e 3 — c 1 1. K b 4 n. a 3 oder beliebig anders.
2. D e 6 — b 3 (— c 4, n. e 7, n. b 6) Matt.

38.

1. D g 1 — c 5 1. Beliebig.
2. D, T oder S Matt.

39.

1. K b 4 — c 4 — 1. Beliebig.
2. D oder K durch Abzugschach Matt.

40.

1. S f 3 — d 4 — 1. Beliebig.
2. D oder S Matt.

41.

1. D a 4 — a 8 — 1. Beliebig.
2. D, S oder L Matt.

42.

1. L b 8 — e 5 — 1. K c 6 n. d 5 (A)
2. c 5 — c 6 Matt.

A.

1. . . . — 1. Beliebig anders.
2. D f 5 — e 6 oder S d 5 — e 7, — b 4 Matt.

43.

1. S g 6 — f 4 — 1. K f 6 n. e 7
2. S f 4 — d 5 Matt.

A.

1. . . . — 1. Beliebig anders.
2. D Matt.

44.

1. T e 2 — e 5 — 1. K d 4 n. e 5 oder L d 6 n. e 5 oder A.
2. L a 5 — c 3 oder — b 6 Matt.

A.

1. . . . — 1. Beliebig anders.
2. D oder L Matt.

45.

1. L h 8 — d 4 — 1. Beliebig.
2. D, T oder c 2 n. d 3 Matt.

46.

1. L g 8 — h 7	1. Beliebig.
2. D oder S Matt.	

47.

1. D h 4 — h 1	1. Beliebig.
2. S Matt.	

48.

1. D b 5 — a 6	1. K d 4 — c 5, n. c 3, oder — e 3 (A, B.)
2. S b 6 — d 5 Matt.	

A.

1. . . .	1. K d 4 n. e 5
2. S b 6 — d 7 Matt.	

B.

1. . . .	1. T c 2 n. c 3 oder S f 5 beliebig.
2. S b 6 — c 4, — d 5 Matt.	

49.

1. T b 5 — d 5	1. Beliebig.
2. D oder S Matt.	

50.

1. T c 8 — f 8	1. Beliebig.
2. D, S, L Matt.	

51.

1. K e 4 — f 5	1. Beliebig.
2. D, T oder S Matt.	

52.

1. D d 7 — d 6	1. D g 5 n. h 6, — f 4 oder A u. B.
2. D d 6 n. f 6 oder — n. f 4 Matt.	

A.

1. . . . — 1. D beliebig anders.
2. T c 3 — c 4 Matt.

B.

1. . . . — 1. Beliebig anders.
2. D, T oder S Matt.

53.

1. T g 6 n. f 6 — 1. Beliebig.
2. D, T, S Matt.

54.

1. D f 6 — g 5 — 1. Beliebig.
2. D, T, L Matt.

55.

1. d 3 — d 4 — 1. Beliebig.
2. D, T oder d 4 — d 5 oder d 4 n. c 5 Matt.

56.

1. T d 1 — d 4 — 1. K oder T n. T d 4 oder A.
2. S e 7 — c 6 oder — n. g 6 Matt.

A.

1. . . . — 1. f6—f5 oder T g 4 — g 5 (— e 4)
2. L f 8 — g 7 oder T d 4 — e 4 Matt.

57.

1. S f 4 — e 6 — 1. Beliebig.
2. T, S oder L Matt.

58.

1. D b 7 — a 6 — 1. Beliebig.
2. D oder S a 4 — c 5 Matt.

59.

1. L h 8 — a 1 — 1. Beliebig.
2. D Matt.

60.

1. T h 5 — h 3 — 1. Beliebig.
2. T oder L Matt.

61.

1. D f 5 — h 3 — 1. S f 4 n h 3
2. S b 2 — d 3 Matt.

A.

1. . . . — 1. K b 4 — a 3 oder c 5 — c 4.
2. S e 3 — c 2 oder f 7 — f 8 D Matt.

62.

1. D h 2 — f 2 — 1. Beliebig.
2. D Matt.

63.

1. T e 4 — e 3 — 1. Beliebig.
2. D, T, S, L oder b 3 n. c 4 Matt..

64.

1. S d 5 — e 3 — 1. Beliebig.
2. D oder S Matt.

65.

1. D c 1 — a 3 — 1. K e 5 — d 6 (— f 4 oder d 5 — d 4).
2. L a 7 — b 8 Matt.

A.

1. . . . — 1. K e 5 — d 4 oder S c 5 beliebig.
2. S b 4 — c 6 oder — d 3 Matt.

66.

1. D g 6 — g 1 — 1. Beliebig.
2. D oder S Matt.

67.

1. D g 1 — b 6 | 1. K e 4 — d 3 oder n. f 5 (A B.)
2. D b 6 — e 3 oder — g 6 Matt.

A.

1. . . . | 1. L b 1 — a 2 (c 2) oder — d 3.
2. L a 4 — c 2 oder S f 5 — g 3 Matt.

B.

1. . . . | 1. L b 4 beliebig.
2. D b 6 n. b 1 Matt.

68.

1. T c 1 — e 1 | 1. S e 2 — d 4 (A.)
2. e 3 — e 4 Matt.

A.

1. . . . | 1. Beliebig anders.
2. D oder S Matt.

69.

1. T f 4 — f 2 | 1. Beliebig.
2. D, T oder S Matt.

70.

1. T e 7 — g 7 | 1. Beliebig.
2. T oder S Matt.

71.

1. D d 6 — f 8 | 1. g 2 — g 1 wird Dame oder Springer (A B.)
2. S e 4 — f 2 oder D f 8 — f 1 Matt.

A.

1. . . . | 1. S a 2 — c 3 (n. b 4)
2. S e 4 — c 3 Matt.

B.

1. . . . | 1. d 2 — d 1 D +
2. S b 4 — d 3 Matt.

72.

1. d 2 — d 4 1. c 4 oder e 4 schlägt (en passant) auf d 3 oder A u. B.
2. c 3 — c 4 oder e 3 — e 4 Matt.

A.

1. . . . 1. c 5 oder e 5 n. d 4
2. T b 4 — b 5 oder T f 4 — f 5 Matt.

B.

1. . . . 1. Beliebig anders.
2. S Matt.

73.

1. T e 6 — e 3 1. K b 5 n. b 6 (A)
2. T e 3 — e 5 Matt.

A.

1. . . . 1. K b 5 n. b 4 oder anders.
2. T e 3 — b 3 oder — e 5 Matt.

74.

1. K e 6 — f 7 1. Beliebig.
2. D oder S Matt.

75.

1. T g 4 — f 4 1. Beliebig.
2. D, T, S oder d 2 — d 4 Matt.

76.

1. K d 7 — c 6 1. K d 4 n. c 3 (A)
2. K c 6 — d 5 durch Abzugschach Matt.

A.

1. . . . 1. Beliebig anders
2. D, T oder S Matt.

77.

1. S e 7 — f 5 1. K e 4 — d 5
2. T d 3 n. d 4 Matt.

A.

1. . . .	1. L c 5 beliebig.
2. T d 3 n. d 4 Matt.	

B.

1. . . .	1. T c 2 beliebig.
2. T d 3 n. d 4 Matt.	

C.

1. . . .	1. Beliebig anders.
2. D Matt.	

78.

1. T h 8 — d 8	1. K e 4 — d 3 oder beliebig.
2. S d 5 — c 3 oder L b 3 — c 2 Matt.	

79.

1. T f 2 — f 5	1. K d 4 n. e 3 oder n c 5 (A)
2. d 3 — d 4 Matt.	

A.

1. . . .	1. L e 5 beliebig.
2. S e 3 — c 2 Matt.	

80.

1. T h 2 — h 6	1. Beliebig.
2. D, T oder S Matt.	

81. (Von C. Bertrand.)

1. S g 3 — h 1	1. Beliebig.
2. D, S oder L Matt.	

82. (Von J. Thursby.)

1. D a 1 — b 1	1. K d 5 — c 4 oder — e 4 oder A u. B.
2. S d 3 — b 4 oder L f 1 — g 2 Matt.	

A.

1. . . . 1. K d 5 — c 6 oder e 6.
2. L f 1 — g 2 oder S d 3 — f 4 Matt.

B.

1. . . . 1. S d 8 — c 6 oder — e 6.
2. S d 3 — f 4 oder — b 4 Matt.

83. (Von J. Thursby.)

1. S a 6 — b 8 1. K e 5 n. d 4 oder — f 6 (A, B.)
2. L a 3 — b 2 oder S b 8 — d 7 Matt.

A.

1. . . . 1. S f 7 beliebig.
2. D g 8 n. h 8 Matt.

B.

1. . . . 1. c 5 n. d 4 oder L h 8 — f 6.
2. S b 8 — d 7 oder — c 6 Matt.

Lösung der dreizügigen Aufgaben.

1.

1. S b 5 — d 6	1. Beliebig.
2. D b 1 — e 4	2. Beliebig.
3. S oder L Matt.	

2.

1. S d 3 — e 5	1. Beliebig.
2. D a 6 — d 3	2. Beliebig.
3. D oder S Matt.	

3.

1. D g 4 — g 3	1. g 2 — g 1 D (A, B)
2. D g 3 — d 6 +	2. K d 7 n. d 6 oder — e 8, — c 8.
3. T b 2 — d 2 oder D, T Matt.	

A.

1. . . .	1. c 5 — c 4
2. T b 2 — d 2 +	2. K d 7 — c 8 oder — e 8.
3. D g 3 — b 8 oder — g 8 Matt.	

B.

1. . . .	1. K d 7 — c 8 oder — e 8.
2. D g 3 — d 6	2. Beliebig.
3. D oder T Matt.	

4.

1. D h 4 — f 6	1. g 7 n. f 6 (A)
2. S f 3 — d 4	2. K c 5 n. d 4 oder anders.
3. L a 5 — b 6 oder S d 4 — b 3 Matt.	

A.

1. . . .	1. g 7 — g 5
2. D f 6 n. d 6 +	2. K c 5 n. d 6
3. L a 5 — b 4 Matt.	

5.

1. T e 5 — e 6. Es droht T e 2 n. d 2 Matt.

	1. D d 7 oder T e 8 n. e 6 (A, B, C)
2. T e 2 n. d 2 +	2. K d 4 — e 3 oder — e 5.
3. L g 5 n. f 4 oder g 3 n. f 4 Matt.	

A.

1....	1. c 4 — c 3
2. D a 8 — a 4 +	2. Beliebig.
3. D oder T Matt.	

B.

1....	1. T f 4 — f 3
2. T e 2 n. d 2 +	2. T f 3 — d 3
3. L g 5 — f 6 Matt.	

C. (Hauptspiel.)

1....	1. d 2 — d 1 D
2. D a 8 — a 4	2. D d 7 n. a 4 oder D d 1 n. a 4.
3. T e 6 — d 6 oder T e 2 — d 2 Matt.	

6.

1. D a 1 — h 1	1. g 2 n. h 1
2. S h 8 — f 7	2. K e 4 — f 5
3. S f 7 — g 5 Matt.	

(Andere Varianten leicht.)

7.

1. T c 4 — c 7	1. K f 6 — f 7 (A)
2. L a 2 n. e 6 +	2. K f 7 — f 6 (—e8, n. f 8.)
3. g 4 — g 5 oder T c 7 n. c 8 Matt.	

A.

1....	1. Beliebig anders.
2. L a 2 n. e 6	2. d 7 n. e 6 oder anders.
3. S f 8 — h 7 oder g 4 — g 5 Matt.	

8.

1. T a 1 — e 1	1. K e 3 n. d 4
2. e 2 — e 4	2. f 4 n. e 3. Der

Bauer muß en passant schlagen, da Schwarz keinen andern Zug hat.

3. T e 1 — d 1 Matt.

9.

1. D b 2 — b 6	1. S b 7 n. c 5. Am besten.
2. D b 6 — d 8	2. Beliebig.
3. D oder S Matt.	

(Andere Varianten leicht.)

10.

1. T f 1 — g 1	1. S g 2 n. f 4 (A, B, C)
2. D g 4 — f 5 +	2. K e 4 n. f 5
3. S f 3 — d 4 Matt.	

A.

1. . . .	1. K e 4 — d 5
2. D g 4 — f 5 +	2. K d 5 — c 4
3. D f 5 — c 5 Matt.	

B.

1. . . .	1. L f 7 beliebig.
2. S d 7 — c 5 +	2. Beliebig.
3. D Matt.	

C.

1. . . .	1. d 2 — d 1 D
2. T f 1 n. d 1	2. Beliebig.
3. T d 1 — d 4 Matt.	

11.

1. D d 5 — a 8	1. T g 6 n. g 3 (A, B)
2. D a 8 — a 7	2. K e 3 n. f 2
3. T c 5 — f 5 Matt.	

A.

1. ...	1. T e 1 n. f 1
2. T c 5 — e 5	2. Beliebig.
3. D a 8 — a 7 oder n. e 4 Matt.	

B.

1. ...	1. Beliebig anders.
2. D a 8 — a 7	2. Beliebig.
3. T durch entsprechenden Abzug Matt.	

12.

1. D a 5 — c 3	1. S e 1 n. g 2
2. S f 4 — d 3	2. c 4 n. d 3 oder beliebig anders.
3. D c 3 — c 8 oder S d 3 — f 2 Matt.	

A.

1. ...	1. S f 3 n. h 2
2. L g 3 n. e 1	2. Beliebig.
3. D c 3 — g 3 oder f 3 Matt.	

(Andere Varianten leicht.)

13.

1. S c 4 n. e 5	1. L g 1 — e 3 + (A)
2. D a 3 n. e 3 +	2. K d 4 n. e 3
3. S e 5 — g 4 Matt.	

A.

1. ...	1. T c 8 n. c 5 +
2. D a 3 n. c 5 +	2. K d 4 n. c 5 oder n. e 4.
3. S e 5 — d 3 oder L a 6 — d 3 Matt.	

14.

1. T d 1 — d 3	1. T c 3 n. d 3
2. L a 4 — d 1	2. Beliebig.
3. D oder S Matt.	

15.

1. K b 6 — b 5	1. S h 1 — f 2 (A u. B)
2. T g 6 — e 6	2. S f 2 n. d 3 oder beliebig anders.
3. S e 4 — f 6 oder D d 3 — c 4 Matt.	

A.

1. . . .	1. K d 5 — e 5
2. T g 6 — e 6 +	2. K e 5 n. f 5 oder — d 5.
3. D d 3 — h 3 oder — c 4 Matt.	

B.

1. . . .	1. T h 5 n. f 5.
2. S e 4 n. c 3 +	2. Beliebig.
3. D d 3 n. f 5 oder — e 4 Matt.	

(Andere Varianten leicht.)

16.

1. T e 8 — a 8	1. K f 3 — e 2 (f 2) (A u. B)
2. T d 5 — d 2 +	2. K e 2 (f 2) beliebig.
3. T a 8 — a 1 oder — d 8 Matt.	

A.

1. . . .	1. K f 3 — e 3
2. T d 5 — d 2	2. f 4 — f 3
3. L f 6 — g 5 Matt.	

B.

1. . . .	1. K f 3 — g 2
2. T d 5 — d 2 +	2. K g 2 — h 3 oder — f 1 (g 1)
3. L b 7 — c 8 oder T a 8 — a 1 Matt.	

(Andere Varianten leicht.)

17.

1. K e 3 — e 2	1. K e 5 — d 4 (A, B)
2. D g 6 — g 5	2. K d 4 — c 3 (— e 4, a 7 n. b 6)
3. D g 5 — d 2 (— e 3) Matt.	

A.

1. . . .	1. K e 5 — f 4
2. S e 7 — c 6	2. a 7 n. b 6
3. D g 6 — g 4 Matt.	

B.

1. . . .	1. a 7 n. b 6
2. D g 6 n. b 6	2. K e 5 — f 4 (— e 4)
3. D b 6 — e 3 Matt.	

18.

1. L b 7 — e 4	1. K e 5 n. e 4 (A)
2. D e 8 — h 5	2. K e 4 — e 3 oder — d 3.
3. D h 5 — e 2 Matt.	

A.

1. . . .	1. h 6 — h 5
2. S a 4 — c 5	2. K e 5 n. f 6 oder — d 6.
3. S c 5 — d 7 oder D e 8 — b 8 Matt.	

(Auf 1. . . . K e 5 n. f 6; 2. S e 6 — f 4 und 3. S f 4 — h 5 Matt, ebenso auf 1. . . . K e 5 — d 6; 2. S e 6 — d 4 und 3. S d 4 — b 5 Matt.)

19.

1. T g 8 — h 8	1. L e 5 n. h 8 (A)
2. T g 5 — g 7	2. L h 8 n. g 7
3. L d 4 — e 3 Matt.	

A.

1. . . .	1. L e 5 — g 3 +
2. K e 1 n. e 2	2. Beliebig.
3. T g 5 — g 6 Matt.	

20.

1. T a 1 — g 1	1. Beliebig.
2. S g 2 — h 4	2. Beliebig.
3. S oder L Matt.	

21.

1. D c 3 — h 8	1. h 2 — h 1 D (A)
2. D h 8 — a 1	2. Beliebig.
3. S e 1 — f 3 Matt.	

A.

1. . . .	1. L f 8 n. d 6
2. D h 8 n. a 8	2. Beliebig.
3. D oder S Matt.	

22.

1. D g 5 — g 8	1. S c 8 — a 7 Am besten.
2. D g 8 — b 8	2. T a 8 n. b 8 oder S a 7 — c 6

3. c 7 n. b 8 S oder c 7 — c 8 L Matt.

23.

1. L d 1 — a 4	1. K g 3 — g 4
2. g 2 — g 3	2. Beliebig.
3. L oder g 3 — g 4 Matt.	

24.

1. L b 4 — a 5 +	1. K b 5 — a 6 (A)
2. L a 5 — b 6	2. a 7 n. b 6
3. D b 3 — a 4 Matt.	

A.

1. . . .	1. K b 5 n. a 5
2. D b 3 n. b 7	2. Beliebig.
3. D b 7 — b 4 Matt.	

25.

1. S b 3 — c 5	1. K d 6 n. c 5 (A)
2. L d 8 — c 7	2. d 7 — d 6
3. L c 7 — b 6 Matt.	

A.

1. . . .	1. K d 6 — e 5
2. S c 5 — e 6	2. Beliebig.
3. L Matt.	

26.

1. d7—d8L+	1. Kf5—f4
2. Ld8—h4	2. g4n.f3 oder —g3.
3. Se5—g6 oder Lh4—g5 Matt.	

27.

1. d2—d4+	1. e4n.d3
2. Sb5—c3	2. Beliebig.
3. f2—f4 Matt.	

28.

1. h7n.g8T	1. f7—f6
2. Tg8—g4	2. f5n.g4
3. f4—f5 Matt.	

29.

1. Tc4—d4	1. e5n.d4 (A)
2. Lf8n.g7	2. Beliebig.
3. L Matt.	

A.

1. ...	1. Lg7n.f8
2. Td4—d1	2. Beliebig.
3. Kc1—c2 Matt.	

30.

1. Le1n.b4	1. f5—f4 (A)
2. Sh3—f2+	2. Ke4—e3 (—f5, —d5)
3. Da1—a7 (Lh5—g4, —f7) Matt.	

A.

1. ...	1. Ke4—d5
2. Lh5—f3+	2. Kd5—e6 (—c4.)
3. Sh3—g5 oder Da1—c3 Matt.	

31.

1. L b 4 — a 5	1. K c 4 — c 5 oder — d 5
2. D e 8 — h 5 +	2. K Beliebig.
3. T b 3 — b 4 oder — b 6 Matt.	

(Auf 1. . . . K c 4 — d 4; 2. D e 8 — e 6 und 3. L a 5 — b 6 Matt, oder 1. L c 2 n. b 3; 2. D e 8 — c 6 + und 3. L a 5 n. c 3 Matt.)
(Andere Varianten leicht.)

32.

1. f 6 — f 7	1. K e 5 n. d 4 (A, B)
2. D g 6 — f 6 +	2. K d 4 — e 3 oder — d 5
3. S a 3 — c 4 oder c 2 — c 4 Matt.	

A.

1. . . .	1. S e 2 n. d 4
2. D g 6 n. g 3 +	2. K e 5 — d 5 oder — f 5, — f 6
3. c 2 — c 4 oder f 7 — f 8 D Matt.	

B.

1. . . .	1. L g 1 n. d 4
2. S a 3 — c 4 +	2. Beliebig.
3. D Matt.	

(Andere Varianten leicht.)

33.

1. D g 7 — f 8	1. S h 8 — g 6 oder f 7 — f 6 (f 5)
2. D f 8 — a 3	2. Beliebig.
3. T oder L b 3 durch Abzugsschach Matt.	

(Andere Varianten leicht.)

34.

1. T c 7 — c 8	1. D f 1 — b 1 (A)
2. D g 6 — g 7	2. Beliebig.
3. D oder S Matt.	

A.

1. . . .	1. L b 8 — c 7
2. S c 5 n. e 4 +	2. K d 6 — c 6 (— d 7, — e 5)
3. D g 6 n. e 6 (— e 8, — g 5) Matt.	

35.

1. f 7 — f 8 T	1. K e 6 — d 6
2. c 7 — c 8 T	2. K d 6 — e 6
3. T c 8 — c 6 Matt.	

36.

1. D d 8 — d 1	1. L e 8 — c 6 (A, B)
2. D d 1 — h 5	2. L c 6 — e 8
3. D h 5 — h 6 Matt.	

A.

1. . . .	1. L e 8 — f 7 (g 6)
2. D d 1 — f 3	2. Beliebig.
3. D Matt.	

B.

1. . . .	1. g 5 — g 4 oder g 3 — g 2
2. D d 1 — f 1 oder f 3 +.	2. L e 8 — f 7
3. D Matt.	

37.

1. S d 1 — f 2	1. e 4 — e 3 (A, B)
2. D b 4 — b 3	2. Beliebig.
3. D Matt.	

A.

1. . . .	1. K f 3 — e 2
2. D b 4 — d 4	2. Beliebig.
3. D Matt.	

B.

1. . . .	1. L c 6 — d 5
2. D b 4 — d 2	2. Beliebig.
3. D Matt.	

38.

1. K g 1 — h 2 | 1. g 2 — g 1 D +
2. D f 2 n. g 1 | 2. Beliebig.
3. D g 1 — a 1 Matt.

A.

1. . . . | 1. S h 5 — f 4
2. D f 2 n. e 3 + | 2. K d 4 n. e 3
3. T c 5 — c 2 Matt.

(Auf 1. . . . 1. f 7 — f 6 (— f 5) 2. D f 2 — g 1 ꝛc.)

39.

1. D h 4 — e 7 + | 1. K d 6 n. e 7 (A)
2. c 7 — c 8 S + | 2. K e 7 n. e 6
3. f 7 — f 8 S Matt.

A.

1. . . . | 1. K d 6 — c 6
2. c 7 — c 8 D + | 2. K c 6 — b 6
3. D e 7 — c 7 Matt.

40.

1. D c 4 — h 4 | 1. T h 5 n. h 4
2. e 2 — e 4 | 2. T h 4 oder L g 2 n. e 4.
3. S e 5 n. c 6 oder — c 4 Matt.

41.

1. f 5 — f 6 | 1. g 6 — g 5 (A)
2. T f 2 — f 5 | 2. K e 4 n. f 5 oder anders.
3. L b 5 n. d 3 oder D d 6 — e 5 (n. d 3) Matt.

A.

1. . . . | 1. d 3 — d 2
2. T f 2 — f 4 + | 2. K e 4 — e 3
3. D d 6 — d 4 Matt.

(Andere Varianten leicht.)

42.

1. Dc1 — h6 | 1. Sg4n.h6(A, B, C)
2. Ld1 — a4 + | 2. Kb5n.a4 (nc4, — a6)
3. Sd5n.c3 (— e3, n.c7) Matt.

A.

1. ... | 1. Td4n.d5
2. Dh6 — c6 + | 2. Kb5n.c6 (n.c4)
3. Ld1 — a4 (Dc6 — a4) Matt.

B.

1. ... | 1. Df1 — f3
2. a3 — a4 + | 2. Kb5n.c4
3. Ld1 — b3 Matt.

C.

1. ... | 1. Df1n.e2
2. Dh6 — a6 + | 2. Kb5n.a6
3. Sd5n.c7 Matt.

(Andere Varianten entsprechend.

43.

1. Df3 — g3 | 1. Kd4 — e4 (A, B)
2. Dg3 — e1 + | 2. Ke4 — d4 oder — f4
3. c2 — c3 oder g2 — g3 Matt.

A.

1. ... | 1. Lc7 — d6
2. Dg3 — d3 + | 2. Kd4n.e5
3. Dd3 — e3 + Matt. (Wenn 1. Lc7 — b8 folgt 2. La7n.b6 + und 3. Df3 — e3 Matt.)

B.

1. ... | 1. Sd8 Beliebig.
2. Se5 — c6 + | 2. Kd4 — c4 oder — e4.
3. Dg3 — d3 oder — f3 Matt.

44.

1. D h 4 — h 1	1. K a 4 n. b 4
2. D h 1 — a 8	2. K b 4 n. c 5 oder anders.

3. D a 8 — f 8 oder S a 7 — c 6 durch Abzugsschach Matt.

(Andere Varianten leicht.)

45.

1. K e 1 — d 2	1. K e 5 n. d 4 (A, B)
2. D c 6 — c 3 +	2. K d 4 — d 5
3. S e 8 — c 7 Matt.	

A.

1. . . .	1. S d 6 n. e 8
2. D c 6 — e 6 +	2. K e 5 n. d 4
3. D e 6 — e 4 Matt.	

B.

1. . . .	1. e 7 — e 6
2. K d 2 — d 3	2. Beliebig.
3. D Matt.	

(Andere Varianten leicht.)

46.

1. D e 7 — d 8. Es droht nun D d 8 — d 4 + mit nachfolgendem Matt durch d 2 — d 3.

	1. K e 4 n. e 5 (A)
2. K e 2 — f 3	2. Beliebig oder L b 8 — d 6

3. d 2 — d 4 oder D e 7 — g 7 Matt.

A.

1. . . .	1. L b 8 n. e 5
2. d 2 — d 3 +	2. K e 4 — f 4
3. D d 8 — h 4 Matt.	

(Auf 1. L b 8 — d 6 folgt 2. D e 7 — h 4 + und 3. d 2 — d 4 Matt.)

47.

1. L d 3 — h 7	1. Beliebig.
2. D a 6 — g 6	2. Beliebig.
3. D g 6 — d 3 oder — e 4 Matt.	

(Auf 1. L e 5 — d 6 2. D a 6 n. d 6 + ꝛc.)

48.

1. T d 1 — h 1	1. L b 5 — d 7 (— e 8)
2. D g 6 — b 1	2. L d 7 (e 8) — b 5 oder anders.
3. D b 1 — g 1 oder — b 4 Matt.	

49.

1. D c 2 — c 6	1. S a 8 — b 6
2. T e 6 — e 5	2. K d 4 n. e 5 (oder anders.)
3. D c 6 — f 6 (— c 3, n. d 5) Matt.	

50.

1. L g 5 — e 3 +	1. e 6 — e 5 (A)
2. D h 5 — d 1	2. Beliebig.
3. D, S oder K (durch Abzugschach) Matt.	

A.

1. . . .	1. K d 5 n. e 4
2. D h 5 — g 4 +	2. Beliebig.
3. D g 4 n. d 4 Matt.	

51.

1. L e 4 — f 3	1. K e 5 n. f 5 (A)
2. D f 2 — h 2	2. K f 5 — e 5 oder g 5 — g 4 oder d 4 — d 3
3. g 3 — g 4 oder D h 2 — h 5, h 7 Matt.	

A.

1. . . .	1. Beliebig anders.
2. D f 2 — e 3 oder — e 2 +.	2. Beliebig.
3. D oder g 3 — g 4 Matt.	

52.

1. Ta1 — d1	1. Kd6 — e5 (A)
2. d5 — d6 +	2. Ke5 n. d6 oder — e6, d4
3. Ld3 — c4, f5 Matt.	

A.

1. . . .	1. g6 — g5
2. Ld3 — f5	2. Kd6 — e5
3. d5 — d6 Matt.	

53.

1. Kd6 — d7	1. Kd3 — e4
2. Tc5 — d5	2. Ke4 n. d5
3. Df2 — d4 Matt.	

54.

1. Ta7 — a8	1. Lh8 n. g7
2. Ta8 — e8 +	2. Beliebig.
3. L Matt.	

(Andere Varianten leicht.)

55.

1. Ld1 — g4. Es droht nun Sf5 — d4 + und Lg4 — d7 (e6) Matt. 1. Sa4 — c5 (A)

2. De7 — d6 +	2. Le5 n. d6
3. Sf5 — d4 Matt.	

A.

1. . . .	1. Kc6 n. d5
2. De7 — d6 +	2. Le5 n. d6
3. Sf5 — e7 Matt.	

(Auf 1. Sa4 — b6, b7 — b6 (5) 2. Sf5 — d4 + mit nachfolgendem Matt.)

56.

1. Le6 — d5	1. Kg6 n. f6 (A)
2. Th8 — d8	2. Beliebig.
3. T oder L Matt.	

A.

1. . . .	1. K g 6 n. h 6
2. K g 4 — f 5	2. K h 6 — h 5
3. T h 8 n. h 7 Matt.	

57.

1. D a 2 — a 3	1. L h 8 n. f 6 (A, B)
2. D a 3 — b 2	2. Beliebig.
3. c 3 — c 4 oder D Matt.	

A.

1. . . .	1. L h 8 — g 7 oder K e 5 — d 5
2. D a 3 — b 4	2. Beliebig.
3. D Matt.	

B.

1. . . .	1. K e 5 n. f 6
2. D a 3 n. d 6 +	2. K f 6 — g 7
3. h 5 — h 6 Matt.	

58.

1. K b 8 — a 8	1. h 7 — h 6. Bei andern Zügen folgt sofortiges Matt.
2. K a 8 — b 8	2. Beliebig.
3. D Matt.	

59.

1. D g 2 — f 1	1. S f 3 zieht beliebig + oder (A, B)
2. S f 4 — d 5 +	2. D c 6 n. d 5 +
3. S f 2 — e 4 durch Doppelschach Matt.	

A.

1. . . .	1. L e 1 beliebig oder b 4 — b 3
2. D f 1 — a 6	2. Beliebig.
3. S Matt	

B.

1. . . .	1. D c 6 — b 7 oder — a 8
2. D f 3 — a 6 +	2. Beliebig.
3. S Matt.	

60.

1. D h 2 — h 1	1. L f 3 n. h 1
2. S d 5 n. e 3	2. Beliebig.
3. S e 3 — c 2 Matt.	

(Auf 1. e 3 — e 2 folgt 2. D h 1 — g 1 und Matt durch 3. D g 1 — c 5; ebenso auf 1. e 5 — e 4; 2. D h 1 — h 2 ꝛc.) Andere Varianten leicht.

61.

1. e 2 — e 3	1. S g 2 n. e 3 (A)
2. S e 6 — f 4 +	2. K e 5 n. d 4 oder n. f 4
3. S f 4 — e 2 oder S d 4 — e 2 Matt.	

A.

1. . . .	1. T d 8 — d 7
2. D e 7 — g 5 +	2. K e 5 — d 6 oder n. e 4
3. D g 5 — c 5 oder S e 6 — c 5 Matt.	

62.

1. T f 3 — f 1	1. f 4 — f 3 + (A)
2. K g 2 n. f 3	2. g 5 — g 4 +
3. K f 3 — e 3 Matt.	

A.

1. . . .	1. K f 5 — e 4
2. T f 1 — e 1 +	2. K e 4 — f 5
3. S f 7 — h 6 Matt.	

B.

1. . . .	1. K f 5 — g 4
2. S f 7 — h 6 + ꝛc.	

63.

1. D a 4 — c 4	1. d 3 n. c 2 (A, B)
2. S e 2 — d 4	2. K d 1 — e 1 (— c 1 oder c 2 — c 1 D)
3. D c 4 — e 2 (n. c 2) oder — f 1 Matt.	

A.

1. . . .	1. d 3 n. e 2
2. S c 2 — e 3 +	2. K d 1 — e 1
3. D c 4 — h 4 Matt.	

B.

1. . . .	1. K d 1 n. e 2
2. D c 4 — g 4 +	2. K e 2 — f 1 (f 2)
3. D g 4 — g 2 Matt.	

64.

1. T d 4 — a 4	1. D b 1 — h 7
2. D h 8 — g 7	2. Beliebig.
3. D, T, S oder L Matt.	

Auf 1.... 1. D b 1 — c 2 (— f 5, — g 6) folgt 2. D h 8 — h 2 + ꝛc.)

65.

1. D h 4 — e 1	1. K d 5 — e 6 oder — e 4 (A)
2. D e 1 — h 1	2. Beliebig.
3. D oder d 4 — d 5 Matt.	

(Auf 1. f 5 — f 4, 2. D e 1 — a 5 + ꝛc.)

A.

1. . . .	1. K d 5 — c 6 oder — c 4.
2. D e 1 — a 5	2. Beliebig.
3. D oder d 4 — d 5 Matt.	

66.

1. L d 7 — f 5	1. L g 4 — h 5 (A, B)
2. D h 7 — h 6 +	2. K g 5 n. h 6 oder L g 7 n. h 6
3. L h 6 — e 3 oder n. d 8 Matt.	

A.

1. . . .	1. L g 4 n. f 5 +
2. D h 7 n. f 5 +	2. K g 5 — h 6 oder — h 4
3. L b 6 — e 3 oder — f 2 Matt.	

B.

1. . . .	1. K g 5 — f 6
2. D h 7 — g 6 +	2. K f 6 — e 7
3. L b 6 — c 5 Matt.	

67.

1. T b 5 — b 3	1. K d 4 — e 5. Am besten.
2. T b 3 — e 3	2. K e 5 — d 4 oder — f 4
3. D e 1 — c 3 oder — g 3 Matt.	

68.

1. D d 7 — d 6	1. K f 7 — e 8 (A)
2. D d 6 — e 5	2. K e 8 — d 7 oder — f 7
3. e 7 — e 8 D Matt.	

A.

1. . . .	1. K f 7 — g 7
2. e 7 — e 8 D	2. K g 7 — h 7
3. D d 6 — g 6 Matt.	

69.

1. L e 5 — b 8	1. L f 5 — c 2 (— b 1) oder A, B
2. d 2 — d 4 +	2. c 4 n. d 3
3. S g 3 — e 4 Matt.	

A.

1. . . .	1. L f 5 — d 3
2. K f 6 — e 5	2. Beliebig.
3. L Matt.	

B.

1. . . .	1. d 7 — d 5
2. K f 6 — e 7	2. Beliebig.
3. L Matt.	

70.

1. D b 3 — a 4 +	1. K c 6 n. b 6 (A)
2. L e 7 — d 6	2. S a 8 — c 7
3. L d 6 — c 5 Matt.	

A.

1. . . .	1. K c 6 — c 7
2. L e 7 — d 8 +	2. K Beliebig.
3. D Matt.	

71.

1. D g 8 — d 5 +	1. K c 6 n. d 5 (A)
2. K a 4 — b 5	2. e 7 — e 6
3. L c 8 — b 7 Matt.	

A.

1. . . .	1. K c 6 n. c 7 oder — b 6
2. D d 5 — b 7 +	2. K c 7 — d 8 oder K b 6 — c 5
3. D b 7 — d 7 oder — b 5 Matt.	

72.

1. K b 2 — c 2	1. K c 4 n. b 4 + (A, B)
2. S b 1 — c 3	2. Beliebig.
3. D Matt.	

A.

1. . . .	1. K c 4 — b 5 +
2. K c 2 — b 3	2. Beliebig.
3. D oder S Matt.	

B.

1. . . .	1. T c 5 — d 5
2. S d 1 — b 2 +	2. Beliebig.
3. D Matt.	

73.

1. T g 7 — f 7	1. L g 2 — d 5 (A, B, C)
2. D f 6 — d 8 +	2. L a 7 — b 8
3. D d 8 n. d 5 Matt.	

A.

1. . . .	1. L a 7 — b 8
2. D f 6 — a 1 +	2. L b 8 — a 7
3. D a 1 n. a 7 Matt.	

B.

1. . . .	1. L g 2 — b 7
2. D f 6 — e 7	2. Beliebig.
3. D Matt.	

(Auf 1, L g 2 — e 4, 2. D f 6 — e 7 ꝛc.; auf 1. L g 2 — h 1; 2. D f 6 — h 8 + ꝛc.)
(Andere Varianten leicht.)

74.

1. e 2 — e 4	1. L c 4 — b 5 (A)
2. D a 4 — d 1	2. Beliebig.
3. D d 1 — g 4 oder — d 5 Matt.	

A.

1. . . .	1. L c 4 — d 5
2. c 5 — c 6	2. Beliebig.
3. D Matt.	

75.

1. D c 1 — c 2	1. T a 4 — a 7 + (A, B, C)
2. K b 7 n. a 7	2. Beliebig.
3. D oder S Matt.	

A.

1. . . .	1. T e 8 — b 8 +
2. K b 7 n. b 8	2. Beliebig.
3. D oder S Matt.	

B.

1. . . .	1. S a 8 — b 6
2. S c 6 — b 4 +	2. T a 4 n. b 4
3. D c 2 — c 6 Matt.	

C.

Weiß	Schwarz
1. ...	1. Sa8—c7
2. Sc6—e7+	2. Te8 n. e7
3. Dc1—c6 Matt.	

76.

Weiß	Schwarz
1. Ld5—c4	1. Lf1 n. c4 (A, B)
2. Da2—a4	2. Kd4—d5 oder —d3
3. Da4—d7 oder —d1 Matt.	

A.

Weiß	Schwarz
1. ...	1. Lf1—d3
2. Lc4—e6	2. c5—c4
3. Da2—a7 Matt.	

B.

Weiß	Schwarz
1. ...	1. Lf1—g2 (h3)
2. Da2—b3	2. Beliebig.
3. Db3—c3 Matt.	

77.

Weiß	Schwarz
1. Ld1—b3+	1. Kd5—c6
2. Lc3—b4	2. Kc6—b5
3. Da7—b7 Matt.	

A.

Weiß	Schwarz
1. ...	1. Kd5—e4
2. Da7—f2	2. Ke4—d3
3. Df2—f3 Matt.	

B.

Weiß	Schwarz
1. ...	1. Kd5—d6
2. Da7—b6+	2. Kd6—d7
3. Lb3—e6 Matt.	

78.

Weiß	Schwarz
1. Se4—c3	1. Ke5—f6 (A)
2. Sc3—d5+	2. Kf6—f7 oder —e5
3. Lc2—g6 oder Lh6—g7 Matt.	

A.

1. . . .	1. K e 5 — d 4
2. S e 7 — d 5	2. K d 4 — e 5 oder — c 5

3. L h 6 — g 7 oder — e 3 Matt.

79.

1. S f 7 — e 5	1. D b 8 n. d 6 + (A, B)
2. K g 6 — h 5	2. Beliebig.
3. D oder S Matt.	

A.

1. . . .	1. K f 4 n. e 5
2. D g 1 — e 3 +	2. K e 5 n. d 6
3. D e 3 — e 7 Matt.	

B.

1. . . .	1. D b 8 n. b 5
2. D g 1 — f 2 +	2. K f 4 n. e 5
3. D f 2 — f 6 Matt.	

80.

1. L h 5 — f 3	1. T c 4 n. e 4 (A, B)
2. D g 7 — d 4 +	2. T e 4 n. d 4
3. T d 6 — c 6 Matt.	

A.

1. . . .	1. K c 5 n. d 6
2. e 4 — e 5 +	2. K d 6 — c 5 oder S d 3 n. e 5

3. D g 7 — a 7 oder — e 7 Matt.

B.

1. . . .	1. e 6 — e 5
2. D g 7 — a 7 +	2. K c 5 n. d 6
3. T h 2 — h 6 Matt.	

81.

1. L c 3 — d 2	1. S c 4 n. b 2 (A, B, C)
2. D c 7 — c 2 +	2. K d 3 n. c 2 (— e 2 oder L b 1 n. c 2)
3. S d 5 — e 3 oder — c 3 Matt.	

A.

1. . . .	1. S c 4 n. d 2
2. D c 7 — c 3 +	2. Beliebig.
3. D Matt.	

B.

1. . . .	1. S c 4 — e 3 +
2. K g 2 — f 3	2. Beliebig.
3. T oder S Matt.	

C.

1. . . .	1. a 2 — a 1 D
2. S d 5 — c 3 +	2. S c 4 n. d 6
3. D c 7 n. d 6 Matt.	

82.

1. S c 6 — d 4	1. K d 5 n. c 4 (oder n. e 4)
2. D d 1 n. a 4 (oder n. g 4 +)	2. Beliebig.
3. D Matt.	

A.

1. . . .	1. T oder S b 8 zieht
2. S d 4 — b 5	2. Beliebig.
3. S Matt.	

(Auf 1. . . . 1. S c 8 — a 7 folgt 2. S d 4 — f 5 ꝛc.

83.

1. T e 3 — g 3	1. Beliebig.
2. T g 3 — g 7 (+)	2. Beliebig.
3. D h 2 — e 5 (— d 6, — c 7, — b 8) Matt.	

84.

1. L g 2 — f 1	1. K c 3 — d 3 (A, B)
2. D b 8 — g 3 +	2. K d 3 — e 4
3. D g 3 — f 3 Matt.	

A.

1. . . .	1. c 5 n. d 4
2. D b 8 — f 8	2. Beliebig.
3. D Matt.	

B.

1. . . .	1. L a 1 — b 2
2. D b 8 — g 3 +	2. S e 2 n. g 3
3. T a 4 n. c 4 Matt.	

(Andere Varianten leicht.)

85.

1. D g 5 — d 8	1. K e 4 — d 5 oder n. e 5 (A, B)
2. D d 8 — h 4	2. Beliebig.
3. D h 4 — d 4 Matt.	

A.

1. . . .	1. K e 4 — d 3
2. L d 7 — g 4 +	2. K d 3 — c 2 oder — e 4 (e 3)
3. D d 8 — d 1 oder — d 4 Matt.	

B.

1. . . .	1. K e 4 — f 3
2. L d 7 — g 4 +	2. K f 3 — e 4 oder — e 3
3. D d 8 — d 4 Matt.	

(Wenn Schwarz im 1. Zuge anders spielt folgt 2. L d 7 — g 4 und Matt durch 3. D d 8 — d 4.)

86.

1. D b 2 — b 7	1. K d 6 n. d 5 (A, B, C)
2. L b 1 — e 4 +	2. K d 5 n. e 4 (— d 6, — c 5, — e 6)
3. c 6 — c 7 oder D b 7 — e 7 Matt.	

A.

1. . . .	1. K d 6 — c 5
2. D b 7 — e 7 +	2. K c 5 n. d 5 oder n. c 6
3. L b 1 — e 4 oder S d 5 — b 4 Matt.	

B.

1. . . .	1. f 7 n. g 6 oder — f 6
2. D b 7 — e 7 + ꝛc.	

C.

1. . . .	1. f 7 — f 5
2. S d 5 — b 4	2. Beliebig.
3. D d 7 — e 7 Matt.	

(Andere Varianten leicht.)

87.

1. S f 8 — d 7	1. T d 4 n. d 3 (A, B)
2. D g 6 — e 6 +	2. K d 5 n. e 4 (n. e 6) oder L f 7 n. e 6
3. D e 6 n. e 5 (T e 4 n. e 5) oder S d 7 — f 6 Matt.	

A.

1. . . .	1. D c 2 n. d 3
2. T e 4 n. e 5 +	2. K d 5 — c 4
3. T e 5 n. c 5 Matt.	

B.

1. . . .	1. D c 2 — e 2 (— h 2) oder T d 4 — c 4
2. S d 7 — b 6 +	2. S c 8 n. b 6
3. D g 6 — d 6 Matt.	

88.

1. S c 2 — e 3	1. L d 4 n. e 3 (A, B)
2. D f 7 — e 6 +	2. K e 5 — d 4 (— n. f 4)
3. D e 6 — f 6 Matt.	

A.

1. . . .	1. K e 5 — d 6
2. S e 3 — f 5 +	2. K d 6 — e 5
3. S f 4 — g 6 Matt.	

B.

1. ...	1. S a 5 — c 6
2. D f 7 — g 7 +	2. K e 5 — d 6 (n. f 4)

3. S e 3 — f 5 (D g 7 n. g 3) Matt.

89.

1. D h 3 — h 7	1. K c 4 n. d 5 (A, B)
2. L g 7 — f 8	2. Beliebig.
3. D Matt.	

A.

1. ...	1. K c 4 — b 4
2. D h 7 — c 2	2. K b 4 — a 3
3. L g 7 — f 8 Matt.	

B.

1. ...	1. K c 4 — b 3
2. D h 7 — e 4	2. K b 3 — a 3
3. T d 5 — d 3 Matt.	

90.

1. T d 8 — c 8	1. T a 5 — b 5 (A)
2. T c 8 n. c 5 +	2. T b 5 n. c 5 oder K c 4 n. c 5

3. T b 2 — b 4 oder — c 2 Matt.

A.

1. ...	1. T a 5 — a 4
2. e 5 — e 6	2. Beliebig.
3. T b 2 — b 4 Matt.	

91.

1. D g 1 — g 5	1. S e 6 n. g 5 (A)
2. K b 8 — c 7	2. Beliebig.

3. S, L oder b 2 — b 4 Matt.

A.

1. ...	1. K c 5 n. d 4
2. D g 5 — d 8 +	2. K d 4 n. e 3 oder anders.

3. D d 8 — d 2 oder — b 6 oder L a 5 — b 6 Matt.
(Auf 1. K c 5 — d 6 folgt 2. L a 5 — b 4 + ꝛc. und auf 1. S e 6 n. d 4, 2. D g 5 n. e 5 + ꝛc.)

92.

1. T b 2 — b 4	1. K a 6 n. a 5 (A, B)
2. T b 4 — b 5 +	2. K a 5 — a 6 oder — a 4
3. D d 2 n. a 2 Matt.	

A.

1. . . .	1. S a 2 n. b 4
2. D d 2 — b 2	2. K a 6 n. a 5 oder S Beliebig.
3. D b 2 — a 3 oder — b 5 Matt.	

B.

1.	1. S a 2 — c 1 oder c 3
2. D n. S	2. K a 6 n. a 5
3. D auf a 3 Matt.	

93.

1. L h 3 — g 2	1. e 6 — e 5 (A)
2. L g 2 — h 1	2. K d 5 — e 6 (— e 4) oder e 7 — e 6 (e 5 — e 4)

3. S f 3 — g 5 (— e 1) oder S h 5 — f 6 (— f 4) Matt.

A.

1. . . .	1. K d 5 — e 4
2. S f 3 — e 1 +	2. K e 4 — e 5
3. S e 1 — d 3 Matt.	

94.

1. D d 4 — f 4	1. K b 5 — a 4 (A, B)
2. D f 4 — d 2	2. K a 4 n. b 3 oder — a 5 oder L beliebig.

3. D d 2 — d 1 oder T b 3 n. a 3 oder D d 2 n. b 4 Matt.

A.

1. . . .	1. K a 5 — a 6
2. D f 4 — b 8	2. Beliebig.
3. D b 8 — a 8 Matt.	

B.

1. . . .	1. L a 3 — b 2 (c 1)
2. D f 4 — f 8	2. Beliebig.
3. D f 8 — a 8 oder n. b 4 Matt.	

95.

1. L a 1 — b 2	1. K e 3 — d 2 (A, B)
2. L b 2 — d 4 +	2. K Beliebig.
3. T g 2 — g 1 Matt.	

A.

1. . . .	1. K e 3 — e 4
2. T a 2 — a 4 +	2. K e 4 — e 3
3. L b 2 — c 1 Matt.	

B.

1. . . .	1. e 5 — e 4
2. L b 2 — g 7	2. K e 3 — f 4
3. L g 7 — h 6 Matt.	

96.

1. T e 6 — e 5	1. K c 5 — d 4
2. D h 6 — g 6	2. K d 4 n. e 5 oder anders.
3. S e 7 — c 6 oder D, T Matt.	

97.

1. S d 6 — c 4	1. b 5 n. c 4
2. S e 3 — d 5	2. Beliebig.
3. T a 1 — d 1 Matt.	

98.

1. D b 4 — c 4	1. L e 6 n. c 4 (A)
2. S b 6 — d 7 +	2. K e 5 — d 5
3. T f 6 — d 6 Matt.	

A.

1. . . .	1. T g 2 — d 2
2. D c 4 — d 5 +	2. T d 2 n. d 5 oder L e 6 n. d 5
3. S b 6 — c 4 oder — d 7 Matt.	

(Andere Varianten leicht.)

99.

1. D c 7 — h 7	1. K d 5 — c 4 (A, B, C)
2. S f 5 — e 3 +	2. K c 4 — b 3
3. S e 4 — c 5 Matt.	

A.

1. . . .	1. K d 5 n. e 4
2. D h 7 — h 1 +	2. K e 4 n. f 5
3. D h 1 — h 7 Matt.	

B.

1. . . .	1. c 6 — c 5
2. S f 5 — e 7 +	2. K d 5 — c 4
3. S e 4 — d 2 Matt.	

C.

1. . . .	1. e 6 — e 5
2. S f 5 — e 3 +	2. K d 5 — e 6
3. f 4 — f 5 Matt.	

100.

1. S e 7 — f 5	1. K c 5 — d 5 (A, B, C)
2. D b 8 n. b 4	2. K d 5 — c 6 (— e 6) oder anders.
3. S f 5 — e 7 (D b 4 — e 4 oder — c 4) Matt.	

A.

1. . . .	1. K c 5 — c 6
2. D b 8 n. b 4	2. Beliebig.
3. D b 4 — c 4 oder S f 5 — e 7 Matt.	

B.

1. . . .	1. c 7 — c 6
2. S g 4 — e 3	2. d 6 — d 5
3. d 3 — d 4 Matt.	

C.

1. . . .	1. d 6 — d 5
2. S f 5 — d 4	2. K c 5 n. d 4 (— d 6) oder c 7 — c 6 oder d 7 — d 6

3. D b 8 n. b 4 (— f 8) oder S d 4 n. b 3 oder D b 8 — a 7 Matt.

101.

1. T a 4 — a 7	1. K d 5 — c 5 (A)
2. S c 4 — b 2	2. a 3 n. b 2
3. T a 7 — c 7 Matt.	

A.

1. . . .	1. K d 5 — e 6 oder — e 4
2. D b 3 — d 1	2. K e 6 (e 4) — f 5
3. D d 1 — g 4 Matt.	

102.

1. D h 8 — f 8	1. d 6 n. e 5 (A, B)
2. L h 7 — f 5	2. Beliebig.
3. D f 8 — c 5 Matt.	

A.

1. . . .	1. L h 2 n. e 5
2. D f 8 n. f 7 +	2. K Beliebig.

3. D f 7 — b 7 oder c 2 — c 3 Matt.

B.

1. . . .	1. K d 5 n. e 5
2. D f 8 — e 7 +	2. Beliebig.
3. D e 7 — e 4 (n. d 6) Matt.	

103.

1. S d 7 — f 8	1. e 5 — e 4 (A)
2. D g 8 — g 5 +	2. K f 4 n. g 5 oder f 6 (h 6) n. g 5
3. S f 8 — e 6 oder — g 6 Matt.	

A.

1. . . .	1. T h 4 n. h 5
2. S f 8 — e 6 +	2. K f 4 — e 4
3. D g 8 — a 8 Matt.	

(Andere Varianten leicht.)

Lösung der vierzügigen Aufgaben.

1.

1. T c 5 — g 5	1. a 3 — a 2 (A)
2. T b 8 — b 6	2. T a 6 n. b 6. Am besten.
3. S d 2 — c 4	3. Beliebig.
4. T oder S Matt.	

A.

1. . . .	1. T g 7 — b 7
2. S b 3 — c 5 +	2. K a 4 — a 5
3. S d 2 — b 3 +	3. K a 5 — b 6
4. T b 8 n. b 7 Matt.	

2.

1. D g 7 — f 8	1. K d 4 n. e 5 (A)
2. S f 4 — d 5	2. K e 5 — e 6 (a)
3. S d 5 n. b 4 +	3. K e 6 — d 7 oder — e 5

4. b 5 n. c 6 oder S b 4 n. c 6 Matt.

A.

1. . . .	1. S c 6 n. e 5
2. S f 4 — e 6 +	2. K d 4 n. d 3
3. S e 6 — c 5 +	3. K d 3 — d 4 oder — d 2

4. D f 8 — f 2 oder — f 4 Matt.

a.

2. . . .	2. K e 5 — d 4
3. D f 8 — f 2 +	3. Beliebig.
4. D Matt.	

3.

1. Dg6—e8	1. d5n.c4
2. De8—c8. (Es droht 3. Sd4—c2 oder n.f5+ und 4. Dc8—c5 Matt.)	
	2. Ke3n.d4
3. Dc8—c5+	3. Kd4n.c5
4. Le1—f2 Matt.	

A.

1. . . .	1. a2—a1D oder Sh2—g4 oder Dg8—f7
2. Sc3—d1+	2. Ke3—e4
3. Sd4—f3+	3. d5n.c4 oder—d4
4. De8—a8 Matt.	

B.

1. . . .	1. e6—e5
2. Sc3—d1+	2. Ke3—e4
3. Sd4—e6+	3. d5n.c4 oder—d4
4. De8—a8 Matt.	

C.

1. . . .	1. f5—f4
2. Sc3—d1+	2. Ke3—e4
3. De8—g6+	3. Ke4—e5
4. Sd4—c6 Matt.	

D.

1. . . .	1. Lb1—d3
2. De8—b8	2. Ld3n.e2
3. Db8—e5+	3. Ke3—d3
4. De5n.e2 Matt.	

4.

1. Se5—g6	1. c6n.b5 (A, B, C)
2. Sd4—c6	2. Lb7n.c6 oder d7n.c6
3. Dh8—h7	3. Beliebig.
4. D oder S Matt.	

Wenn:

	2. Sc3n.e4
3. Dh8—g8+	3. Kd5n.c6
4. Sg6—e7 Matt.	
oder	
	2. Beliebig anders.
3. Sc6—e7 oder —b4+.	
	3. Kd5n.e4
4. Dh8—h1 Matt.	

A.

1. . . .	1. Lc7—d8 oder Lb7—c8
2. Dh8—g8+	2. Kd5n.e4
3. Lb5—f1	3. Beliebig.
4. Lf1—g2 Matt.	

Wenn:

	2. Kd5—c5
3. Sd4—b3+	3. Kc5n.b5
4. Te4—b4 Matt.	

B.

1. . . .	1. Sc3n.e4
2. c2—c4+	2. Sb2n.c4
3. Dh8—g8+	3. Kd5—c5
4. Dg8n.c4 Matt.	

C.

1. . . .	1. Sc3n.b5
2. Sd4—b3	2. c6—c5. Wenn 2. Sb2—c4; 3. Dh8—h7 ꝛc.
3. Dh8—g8+	3. Kd5n.e4 oder —c6

4. Sb3—d2 oder Sg6—e7 Matt.

5.

1. Ta1—b1	1. La5n.c7 (A)
2. Le1—a5	2. Ta7—a8
3. Tb1—b6	3. Beliebig.

4. T (durch Abzugschach) oder S, L Matt.

(Auf 2. . . . 2. Ta7—b7; 3. a6n.b7 und 4. b7—b8D Matt.)

A.

1. . . .	1. L a 5 — b 4
2. T b 1 n. b 4	2. K d 8 n. c 7
3. K f 7 — e 7	3. Beliebig.
4. T b 4 — b 7 Matt.	

(Andere Varianten leicht.)

6.

1. S c 2 — a 1	1. L e 6 — a 2
2. b 2 — b 4 +	2. a 4 n. b 3
3. K c 1 — b 2	3. L a 2 — b 1 oder S b 5 — d 4 (n. c 3)
4. S a 1 n. b 3 oder c 3 n. d 4 (d 3 — d 4) Matt.	

A.

1. . . .	1. L e 6 — b 3
2. S a 1 n. b 3 +	2. a 4 n. b 3
3. K c 1 — d 2	3. S beliebig.
4. c 3 n. d 4 oder d 3 — d 4 Matt.	

(Andere Varianten leicht.)

7.

1. S g 5 — e 6	1. f 7 n. e 6. Am besten.
2. L b 2 — e 5	2. d 6 n. e 5. Am besten.
3. D e 3 n. c 5	3. Beliebig.
4. D c 5 — f 8 Matt.	

8.

1. K d 2 — c 1	1. b 5 — b 4
2. K c 1 — b 2	2. K c 6 — b 5 (A)
3. L g 4 — h 5	3. Beliebig.
4. L Matt.	

(Auf 1. . . . 1. S d 5 — c 7, 2. L b 8 n. c 7, b 5 — b 4 3. T e 5 — c 5 Matt.)

A.

2. . . .	2. S d 5 — c 7
3. S b 3 — d 4 +	3. K c 6 — d 6
4. L b 8 n. c 7 Matt.	

9.

1. L h 6 — c 1	1. b 7 — b 6 (oder — b 5)
2. b 2 — b 4 (oder — b 3)	2. b 6 — b 5 (oder — b 4)

3. T d 1 — d 2. Dies ist der entscheidende Zug, der ein Matt durch Doppelschach vorbereitet. Schwarz kann nur spielen:

	3. Ke4 — f4 worauf
4. T d 2 — d 4 matt setzt.	

10.

1. K f 6 — e 7	1. K e 3 n. d 4
2. K e 7 — e 8	2. K d 4 n. d 5
Wenn:	2. K d 4 — c 3
3. D f 8 — b 4 +	3. K c 3 n. c 2
4. L d 5 — b 3 Matt.	
oder	
	2. K d 4 — e 3
3. D f 8 — f 4 +	3. K e 3 n. e 2
4. L d 5 — f 3 Matt.	
3. D f 8 — c 5 +	3. K d 5 — e 6 oder — e 4
4. D c 5 — e 5 Matt.	

A.

1. . . .	1. K e 3 — d 2
2. D f 8 — f 4 +	2. K d 2 — c 3
3. S d 4 — b 5 +	3. K c 3 n. c 2
4. D f 4 — c 1 Matt.	

B.

1. . . .	1. T h 1 — h 4
2. D f 8 — f 2 +	2. K e 3 — d 2
3. D f 2 — e 1 +	3. K d 2 — e 3
4. S d 4 — f 5 Matt.	

11.

1. Te5—b5	1. Kh5—h6
2. f4 n. g5 +	2. Kh6—h7 (A)
3. Tb5—b2	3. Kh7—h8
4. Tb2—h2 Matt.	

A.

2. . . .	2. Kh6—h5
3. La1—e5	3. Kh5 n. g5
4. Le5—g7 Matt.	

12.

1. Kb5—b6	1. Kd5—e5
2. d3—d4 +	2. Ke5—d5
3. Tf3—d3	3. Kd5—c4
4. d4—d5 Matt.	

13.

1. f2—f3 +	1. Ke4—d4 (A)
2. Tc5—c6	2. Kd4—d5 oder —e5
3. Tc3—c5 +	3. Kd5 (e5)—d4 oder —f4
4. Tc6—d6 oder —f6 Matt.	

A.

1. . . .	1. Ke4—f4
2. Tc5—c6	2. Kf4—e5 (—f5, —g5)
3. Tc3—c5 +	3. Beliebig.
4. Tc6—d6 (—f6, —h6) Matt.	

14.

1. Se4 n. g5	1. e5—e4 (A)
2. Th7—g7	2. Kf1—g1 (—g2)
3. Sg5—f3 +	3. Beliebig.
4. T Matt.	

A.

1. . . .	1. K f 1 — g 1
2. S g 5 — f 3 +	2. K g 1 — g 2
3. K f 1 — e 2	3. e 5 — e 4
4. T h 7 — h 2 Matt.	

15.

1. K e 4 — f 5	1. K e 2 n. f 3
2. L c 2 — d 1 +	2. K f 3 — g 3
3. L d 1 — g 4	3. K g 3 — h 4
4. L g 1 — f 2 Matt.	

(Auf 1. . . . 1. g 5 — g 4; 2. K f 5 n. g 4, K e 2 — f 1; 3. L c 2 — d 3 Matt.)

16.

1. L f 1 — b 5	1. a 6 n. b 5 (A, B)
2. D d 1 — f 1	2. K e 4 n. d 4
3. D f 1 — f 6 +	3. K beliebig.
4. D f 6 — f 4 oder n. c 3 Matt.	

A.

1. . . .	1. a 6 — a 5
2. L b 5 — e 8	2. L c 8 — f 5.

Es droht 3. L e 8 — g 6 + und 4. D d 1 — g 4 Matt. Auf K e 4 — f 5 folgt 3. D d 1 — f 3 + 2c.

3. L e 8 — g 6	3. Beliebig.
4. D Matt.	

B.

1. . . .	1. K e 4 — f 5
2. D d 1 — f 3 +	2. K f 5 — e 6.

Auf K f 5 — g 5 folgt 3. D f 3 — f 4 + und 4. L b 5 — e 8 Matt.

3. L b 5 — e 8	3. Beliebig.
4. D f 3 — f 7 Matt.	

17.

1. L f 1 n. a 6	1. b 7 n. a 6 + (A)
2. b 6 — b 7	2. D c 6 n. b 7 + (a)
3. K a 8 n. b 7	3. Beliebig.
4. D Matt.	

a.

	2. Beliebig anders.

Auf D c 6 — e 8 +, 3. D g 8 n. e 8 ꝛc.

3. D g 8 — c 8	3. Beliebig.
4. D Matt.	

A.

1. . . .	1. d 5 — d 4
2. L a 6 n. b 7	2. D c 6 n. b 7 + (b)
3. K a 8 n. b 7	3. Beliebig.
4. D Matt.	

b.

	2. Beliebig anders.
3. D g 8 — c 8 oder L b 7 — c 8 +.	
	3. Beliebig.
4. D oder L Matt.	

18.

1. S g 3 — f 5	1. K e 5 — e 4
2. S f 5 — e 3 +	2. K e 4 — d 4. Am besten.
3. D f 7 — c 7	3. L h 1 n. d 5 oder a 4 — a 3
4. S e 3 — c 2 oder D c 7 — c 3 Matt.	

A.

1. . . .	1. L h 1 n. d 5
2. D f 7 — a 7	2. a 4 — a 3
3. D a 7 — c 5	3. K e 5 — e 6 od. — e 4
4. D c 5 — e 7 oder — e 3 Matt.	

B.

1. . . .	1. a 4 — a 3
2. D f 7 — a 7	2. K e 5 — e 6 od. — e 4

3. S d 5 — f 4 (+) 3. Beliebig.
4. D a 7 — d 4, — e 3, — e 7 Matt.

a.

2. . . . 2. K e 5 n. d 5
3. D a 7 — d 4 + 3. K d 5 — c 6 oder — e 6
4. L g 6 — e 8 oder D d 4 — d 6 Matt.

19.

1. D f 2 — f 8 1. K b 3 n. a 3 oder (A, B, C)
2. S b 4 — c 2 + 2. K a 3 — a 2 (— b 2, — b 3)
3. D f 8 — a 3 + 3. Beliebig.
4. D a 3 — a 1 (oder — b 4) Matt.

A.

1. . . . 1. K b 3 — c 4
2. S b 4 n. d 5 2. K c 4 n. d 5 (über K c 4 — b 5 siehe B.) oder a
3. D f 8 — c 5 + 3. K d 5 — e 6 oder e 4
4. D c 5 — f 5 oder e 5 Matt.

a.

2. . . . 2. K c 4 — b 3 oder h 4 — h 3 oder c 3 — c 2
3. S d 5 — c 3 3. Beliebig.
4. D f 8 — b 4 oder — c 5 Matt.

B.

1. . . . 1. K b 3 — a 4
2. S b 4 n. d 5 2. K a 4 — a 5 oder — b 5. (Auf K a 4 — b 3 spielt Weiß wie in a.)
3. D f 8 — c 5 + 3. Beliebig.
4. D c 5 — b 4 oder — b 6 Matt.

C.

1. . . . 1. h 4 — h 3
2. S b 4 n. d 5 2. K b 3 — a 2 (oder h 3 — h 2). Auf K b 3 — c 4, 3. S d 5 n. c 3 rc

3. S d 5 n. c 3 (+)	3. K a 2 — a 1 oder — b 3 oder h 2 — h 1
4. S e 1 — c 2 oder D f 8 — b 4 Matt.	

20.

1. D b 7 — c 8	1. f 7 n. e 6 (A, B)
2. S d 7 — c 5	2. L g 7 n. d 4
3. D c 8 n. e 6 +	3. K d 6 n. c 5
4. b 3 — b 4 Matt.	

(Auf 2. . . . 2. K d 6 — e 7, 3. D c 8 n. e 6 + und 4. S c 5 — b 7 (— d 7) Matt.

A.

1. . . .	1. K d 6 — e 7
2. S d 7 — e 5	2. L g 7 n. e 5
3. D c 8 — d 8 +	3. K e 7 n. e 6
4. d 4 — d 5 Matt.	

(Auf 2. . . . 2. f 7 n. e 6, 3. D c 8 — d 7 +, K e 7 — f 6; 4. D d 7 — d 8 Matt.)

B.

1. . . .	1. K d 6 n. e 6
2. S d 7 — f 8 +	2. K e 6 — e 7
3. D c 8 — d 7 +	3. K e 7 n. f 8 od. — f 6
4. D d 7 — d 8 Matt.	

Lösung der Bedingungsaufgaben.

1.

	Weiß		Schwarz
1.	Sf8—d7+	1.	Kg8—g7
2.	Ta8—f8	2.	Kg7—g6
3.	Sc7—e6	3.	f7 n. e6
4.	De7—f7+	4.	Kg6—g5
5.	Sd7—e5	5.	f6 n. e5
6.	Lf3—e4	6.	f5 n. e4
7.	Lc1—e3	7.	f4 n. e3
8.	Df7—e7+	8.	Kg5—g6
9.	Kh3—h2	9.	h4—h3
10.	g2—g3	10.	h5—h4
11.	g3—g4	11.	h6—h5
12.	g4—g5	12.	h7—h6
13.	De7—f6+	13.	Kg6—h7
14.	g5—g6 Matt.		

2.

	Weiß		Schwarz
1.	Td3—d4+	1.	Ke4 n. d4
2.	Sf4—e6+	2.	Kd4—e4
3.	f2—f3 Matt.		

3.

	Weiß		Schwarz
1.	Se6—c5+	1.	Ke4—d5
2.	Lg5—e7	2.	c4—c3
3.	Ld7—b5	3.	c3—c2
4.	e2—e4 Matt.		

4.

	Weiß		Schwarz
1.	Db1 n. d3+	1.	Kd5—c6
2.	Dd3 n. a6+	2.	Kc6—d5

3. D a 6 n. e 6 +	3. K d 5 n. e 6
4. e 3 — e 4	4. f 6 — f 5
5. f 7 — f 8 S +	5. K e 6 — f 6
6. e 4 — e 5 Matt.	

5.

1. S b 4 — c 6 +	1. K b 7 — a 6
2. T b 3 — b 6 +	2. c 7 n. b 6
3. a 5 n. b 6 +	3. K a 6 — b 7
4. D a 4 — a 7 +	4. K b 7 n. c 6
5. L h 3 — d 7 +	5. K c 6 — d 5
6. D a 7 — a 2 +	6. K d 5 — e 4
7. D a 2 — g 2 +	7. K e 4 — f 4
8. S h 8 — g 6 Matt.	

Lösung der Selbstmatte.

1.

1. D b 8 — h 2	1. K c 3 n. b 2 (A)
2. L f 2 n. d 4 +	2. D d 7 n. d 4 oder S e4 — c 3 Matt.

A.

1. . . .	1. Beliebig anders.
2. T b 2 n. b 3 +	2. L oder D Matt.

2.

1. K h 1 — h 2	1. g 6 — g 5
2. g 2 — g 4	2. h 4 n. g 3 Matt.

3.

1. T c 1 — c 8	1. a 2 — a 1 wird Springer (A)
2. S d 1 — c 3	2. S a 1 — c 2 Matt.

A.

1. . . .	1. a 2 — a 1 wird Läufer.
2. S d 1 n. e 3	2. L a 1 n. b 2 Matt.

4.

1. T h 1 — a 1 +	1. S b 3 n. a 1
2. K c 3 — d 4 +	2. S d 3 — b 4
3. L d 2 — c 3	3. S a 1 — b 3 oder — c 2 Matt.

5.

1. D e 8 — g 6 +	1. K g 7 n. h 8
2. L g 8 — a 2 +	2. D h 2 — b 8
3. L a 7 — d 4 +	3. L g 1 n. 4 Matt.

6.

1. Da8—d5	1. a2—a1 wird Dame oder Thurm.
2. f7—f8 wird Thurm +.	
	2. D od. Ta1 n. a7
3. Dd5—d7 +	3. D od. Ta7 n. d7 Matt.

A.

1. . . .	1. a2—a1 wird Springer.
2. Ta7—c7	2. Sa1—b3 (c2) Matt.

B.

1. . . .	1. a2—a1 wird Läufer.
2. Lc3—b2	2. La1 n. b2 Matt.

7.

1. Lc2—d1	1. Tg2 n. g3 + (A)
2. Kf3 n. e2	2. D, T oder d4—d3 Matt.

A.

1. . . .	1. Beliebig anders.
2. Th4—e4 +	2. d5 n. e4 Matt

8.

1. Lb5—a6	1. b7 n. a6 (A, B, C)
2. Dg3—e3 +	2. Sc4 n. e3 Matt.

A.

1. . . .	1. Sa8—c7
2. Dg3—f3 +	2. g4 n. f3 Matt.

B.

1. . . .	1. Th4 n. b5
2. La6 n. c4 +	2. Db4 n. c4 Matt.

C.

1. . . .	1. D b 4 n. e 7
2. K e 4 — f 4 +	2. D e 7 n. e 5 Matt.

9.

1. D c 4 — g 8	1. D h 1 — h 2 oder anders.
2. D g 8 — h 8 +	2. D h 2 n. h 8 oder anders.
3. L e 1 — c 3 +	3. D u 8 oder L n. c 3
4. T a 4 n. a 2 +	4. T a 1 n. a 2 Matt.

Es kommt in dieser Aufgabe Weiß darauf an, die schwarze Dame oder den schwarzen Läufer auf c 3 zwangsweise zu führen, was durch 1. D c 4 — g 8 unter allen Umständen ermöglicht wird.

Lösung der Studien.

1.

1. b 2 — b 4 +	1. K c 5 n. b 4 (A)
2. S c 3 n. d 5 +	2. K b 4 — c 5 (B)

3. S d 5 — b 6 und Weiß gewinnt durch Schach des Springers (oder anderweitig) Dame und Spiel, wie Schwarz auch antwortet.

A.

1. . . .	1. D a 5 n. b 4
2. S e 5 — d 3 +	2. K c 5 — c 4
3. S d 3 n. b 4	3. L d 5 n. e 4 +
4. S c 3 n. e 4	4. K c 4 n. b 4

5. S e 4 — c 3 und gewinnt.

B.

2. . . .	2. K b 4 n. a 4
3. S d 5 — c 3 +	3. K a 4 — b 4 oder — a 3

4. S e 5 — c 6 + oder — c 4 + gewinnt Dame und Spiel.

2.

1. K d 5 — c 6	1. D b 8 — a 7. Auf D b 8 — b 4 ꝛc. gewinnt 2. L c 4 — d 5.
2. D d 7 — d 8 +	2. D a 7 — b 8
3. D d 8 — a 5 +	3. D b 8 — a 7

4. L c 4 — a 6 und gewinnt.

3.

1. T d 3 — d 4 +	1. K c 4 — c 5
2. T d 4 n. d 5 +	2. c 6 n. d 5. Am besten.

3. d 2 — d 4 +	3. K c 5 — c 6 oder — c 4

4. L a 4 — e 8 oder — e 2 gewinnt die Dame und das Spiel.

4.

1. S c 8 — a 7 +	1. K c 6 — d 5
2. L g 6 — f 7 +	2. K d 5 — e 5
3. L a 1 n. d 4 +	3. K e 5 n. d 4. Am besten.
4. S e 8 — g 7	4. S b 7 — d 8

Wenn:

	4. S d 7 — f 8
5. e 2 — e 3 +	5. K d 4 n. d 3
6. S g 7 — h 5 gewinnt.	

oder

	4. K d 4 — e 5

5. d 3 — d 4 + und gewinnt im folgenden Zuge die Dame. — Wenn 4. D beliebig zieht, so geht sie durch Springerschach verloren

5. e 2 — e 3 +	5. K d 4 n. d 3
6. S g 7 — h 5	6. S d 8 — e 6. Am besten.
7. L f 7 n. e 6	7. D c 5 n. h 5 +
8. L e 6 — g 4 gewinnt.	

5.

1. D e 5 n. g 5 +	1. K g 6 n. g 5
2. L c 5 — e 7 +	2. K g 5 — f 4. Am besten.
3. L e 7 — d 6 +	3. K f 4 — e 4
4. T b 5 — e 5 +	4. K e 4 — d 4. Am besten.
5. c 2 — c 3 +	5. K d 4 n. c 3
6. T e 5 — e 4	6. T a 8 (f 8) — b 8 oder a 6 — a 5
7. L d 6 — e 5 +	7. K c 3 — d 2
8. L e 5 — f 4 +	8. K d 2 — c 3
9. T e 4 — c 4 Matt.	

6.

1. L c 5 — f 2 +	1. K h 4 — h 5
2. g 2 — g 4 +	2. K h 5 — h 6
3. K f 5 — f 6	3. K h 6 — h 7. Am besten.
4. g 4 — g 5	4. K h 7 — h 8
5. L f 2 — d 4	5. K h 8 — h 7. Am besten.
6. L d 4 — c 3	6. K h 7 — h 8
7. g 5 — g 6	7. L g 8 — h 7 oder f 7 n. g 6

8. K f 6 n. f 7 oder n. g 6 (durch Abzugschach Matt.)

7.

1. T a 1 — a 4 + 1. K d 4 — c 5. Auf K d 4 — c 5 gewinnt 2. T a 4 — a 5 +.
2. T a 4 — a 5 2. c 7 — c 5. Auf D d 5 n. a 5 gewinnt S d 8 — c 6 +.
3. T a 5 n. c 5 3. D d 5 n. c 5
4. d 2 — d 4 + 4. K e 5 n. d 4 oder D c 5 n. d 4
5. S d 8 — e 6 oder — c 6 + und gewinnt.

8.

1. D f 8 — a 3 + 1. K a 1 — b 1
2. D a 3 — a 6 2. K b 1 — c 2. Auf K b 1 — c 1 gewinnt 3. D a 6 — f 1 +.
3. D a 6 — e 2 + 3. K c 2 — c 3. Am besten.
4. D e 2 — f 1 4. K c 3 — b 3. Jetzt nähert Weiß den König und muß gewinnen.

9.

1. e 7 — e 8 D	1. a 2 — a 1 D
2. D e 8 — e 1 +	2. K b 1 — a 2. Am besten.

3. De1 — e6+ — 3. Ka2 — b1. Am besten.
4. Ld8 — f6 — 4. Da1 — a3+. Am besten.
5. Lf6 — c3 — 5. Da3 — a4
6. De6 — e1+ — 6. Kb1 — a2
7. De1 — a1+ und setzt im nächsten Zuge Matt.

10.

1. Kg8 — f8 — 1. La3 u. e7+
2. Kf8 — e8 — 2. Kf6 — g7
3. Th8 — g8+ — 3. Kg7 u. h7
4. Ke8 — f7 — 4. Le7 — h4. Auf Le7 — d6 gewinnt 5. Tg8 — g1.
5. Tg8 — g4 — 5. Lh4 — d8
6. Tg4 — d4 — 6. Ld8 — g5
7. Td4 — d1 und gewinnt.

11.

1. Dh6 u. g5+ — 1. fe5 u. g5
2. f4 u. g5 — 2. h3 — h2
3. g5 — g6 — 3. h5 — h4
4. g6 — g7 — 4. Kg3 — h3
5. g7 — g8 wird Läufer und gewinnt. Würde der Bauer auf g8 in eine Dame oder einen Thurm verwandelt, so war Schwarz pattgesetzt. Ebenso würde das Spiel remis werden, wenn der Bauer in einen Springer verwandelt würde.

12.

1. f7 — f8 wird Läufer. Wurde der Bauer in eine Dame verwandelt, so folgte Db7 — h7+ und erzwang nach 2. Kh6 — g5 durch Dh7 — h5+ Patt. Wenn 1. Kh6 — g6 oder — g5, geschah Db7 u. f7 mit gleichem Resultat. Auf 1. Lc1 — f4+, Ke5 u. f4. 2. f7 — f8D+, Kf4 — e3.

14*

1. D b 7 — h 1 +.
Am besten. Es droht L f 8 — g 7 +. Auf D b 7 — c 6 + gewinnt 2. L f 8 — d 6 +.

2. K h 6 — g 6 und gewinnt.

13.

1. T d 1 — h 1 +	1. K h 7 — g 7 oder — g 6
2. T h 1 — g 1 +	2. K g 7 — f 7. Am besten.
3. T g 1 — f 1 +	3. K f 7 — e 8 (A)

geschieht K f 7 — g 7 (— g 6) so folgt 4. T b 2 — g 2 + und 5. T f 1 — h 1 Matt.

4. T f 1 n. f 8 +	4. T g 8 n. f 8. Auf

K e 8 n. f 8 gewinnt 5. K e 5 — f 6

5. K e 5 n. e 6 und gewinnt.

A.

3. . . .	3. K f 7 — e 7
4. T b 2 — b 7 +	4. K e 7 — d 8
5. K e 5 — d 6	5. K d 8 — c 8
6. T f 1 — b 1	6. T f 8 — d 8 +
7. K d 6 n. c 6 gewinnt.	

14.

1. D c 4 — f 7 +	1. K d 7 — c 8. Am besten.
2. D f 7 — e 8 +	2. K c 8 — b 7
3. D e 8 — d 7 +	3. K b 7 — b 8 (A)
4. K c 5 — b 6 und gewinnt.	

A.

3. . . .	3. K b 7 — a 6
4. D d 7 — b 5 +	4. K a 6 — a 7
5 D b 5 — b 6 Matt.	

15.

1. Th4 — h3 | 1. Ka3 — b3
2. Th3 — g3. Auf Th3 n. c3 + gewinnt Schwarz durch Kb3 n. c3.

2. Kb3 — a4. Auf Kb3 — a3 macht Tg3 n. c3 + Remis.

3. Tg3 — g4

Wenn:

3. Tg3 n. c3	3. b4 n. c3
4. Ka1 n. a2	4. Ka4 — b4
5. Ka2 — a1	5 Kb4 — a3
6. Ka1 — b1	6. Ka3 — b3 und

gewinnt.

3. Tc3 — a3. Auf Tc3 — c2 macht Tg4 n. b4 + Remis.

4. Tg4 — g5 | 4. b4 — b3
5. Tg5 — g2 und macht das Spiel unentschieden.

16.

1. Sg2 — f4 | 1. h3 — h2
2. Sf4 — e2 | 2. h2 — h1 D
3. Se2 — c3 und macht Remis.

17.

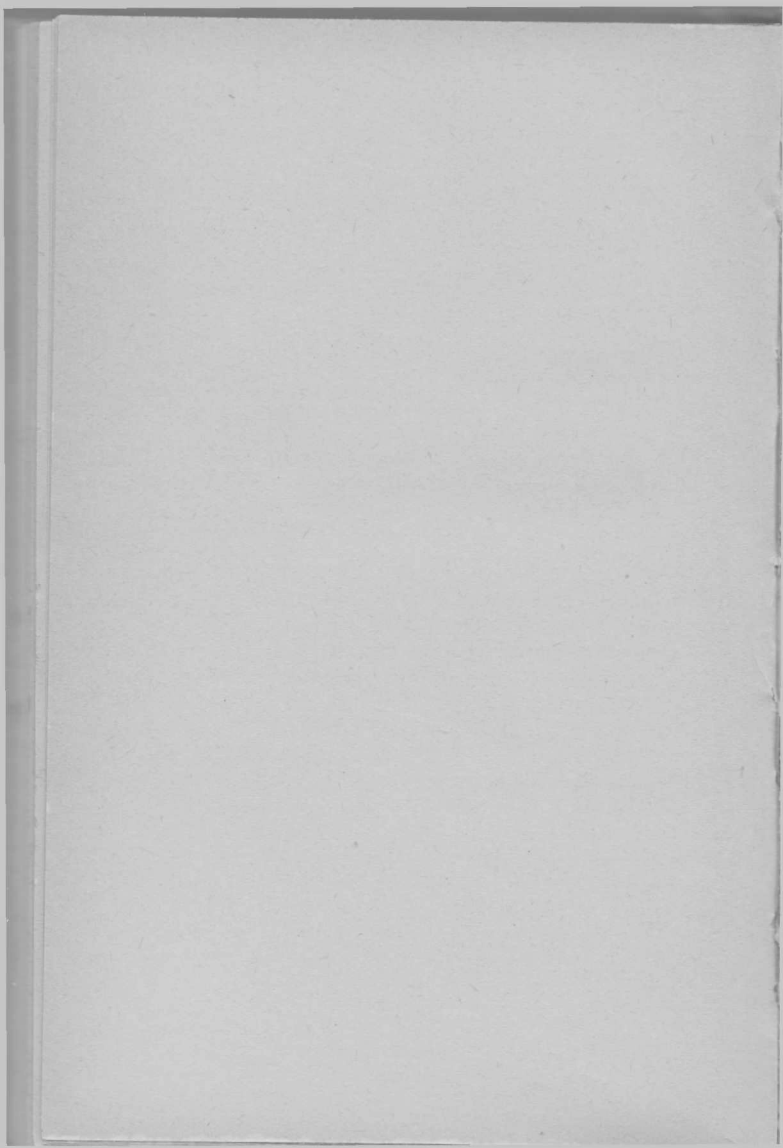
1. Ld1 — f3 + | 1. Ka8 — a7
2. La5 — b6 + | 2. Ka7 — a6
3. Lf3 — e4 | 3. De7 — a3 (A)
4. Le4 — d3 + | 4. Da3 n. d3
5. Sd7 — c5 + und macht Remis.

A.

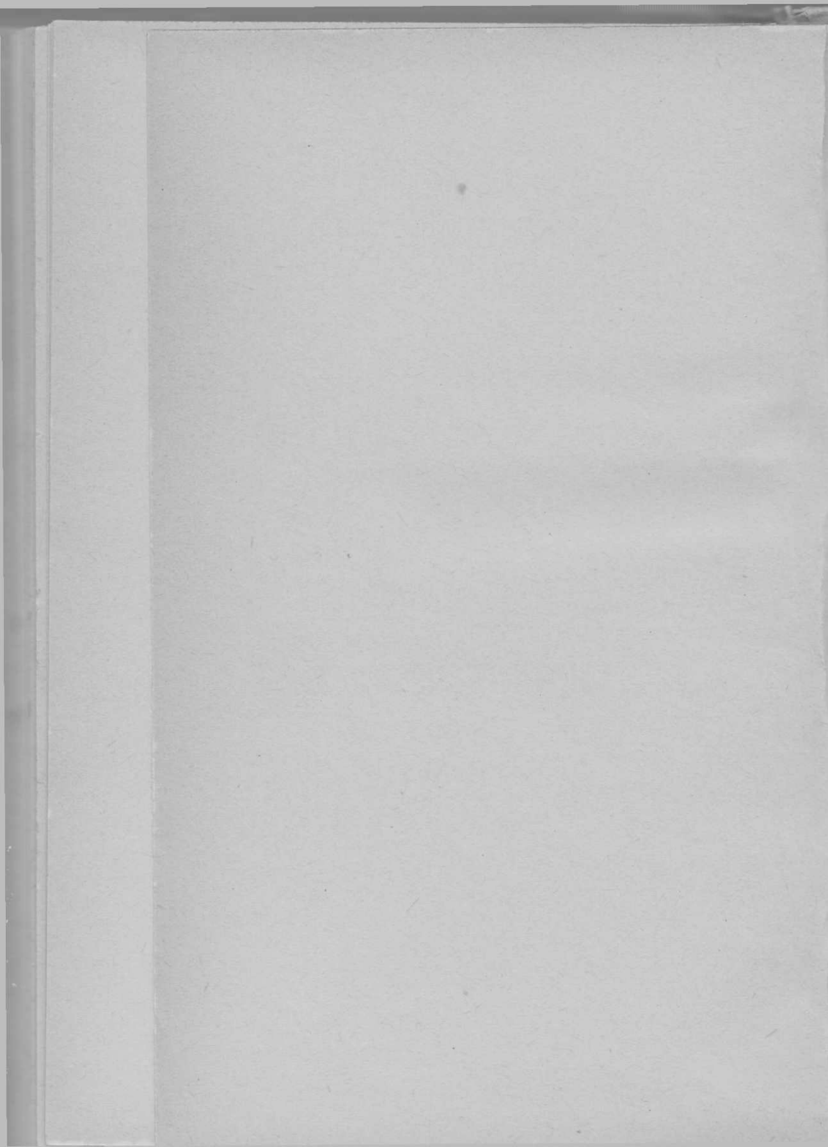
3. . . . | 3. Ka6 — b5
4. Le4 — d3 + | 4. Kb5 — a4
5. Ld3 — c2 + 2c.

Ende.

Auf Kriegspapier gedruckt.

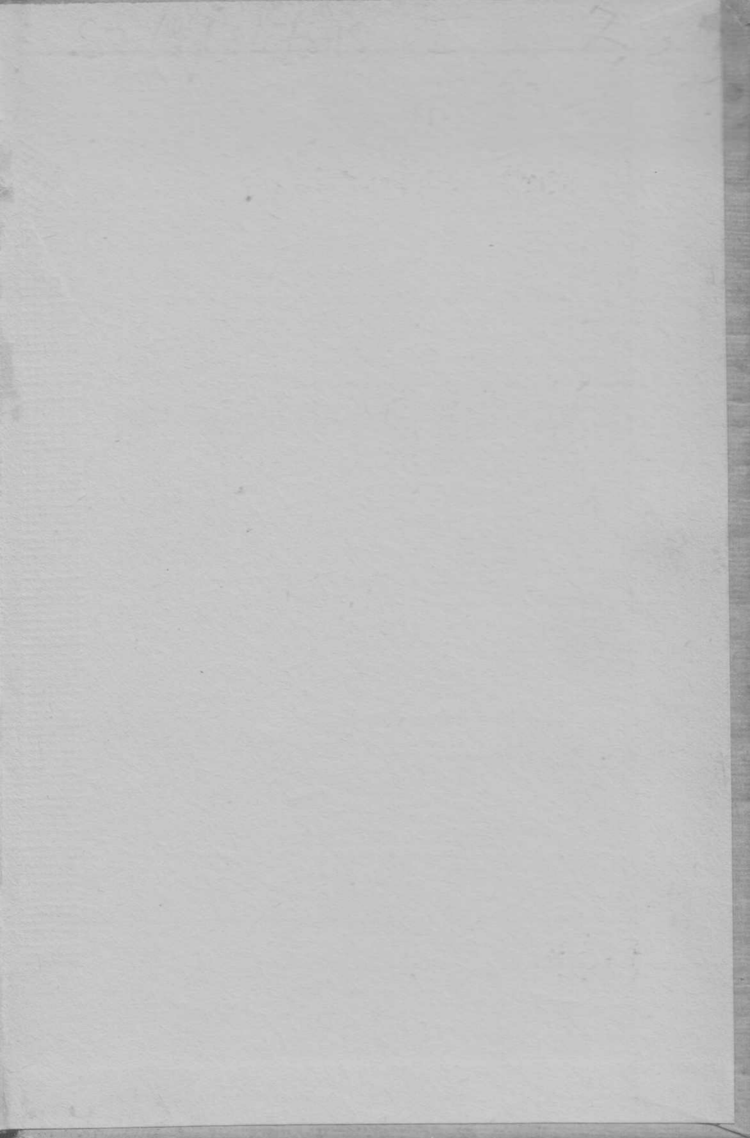


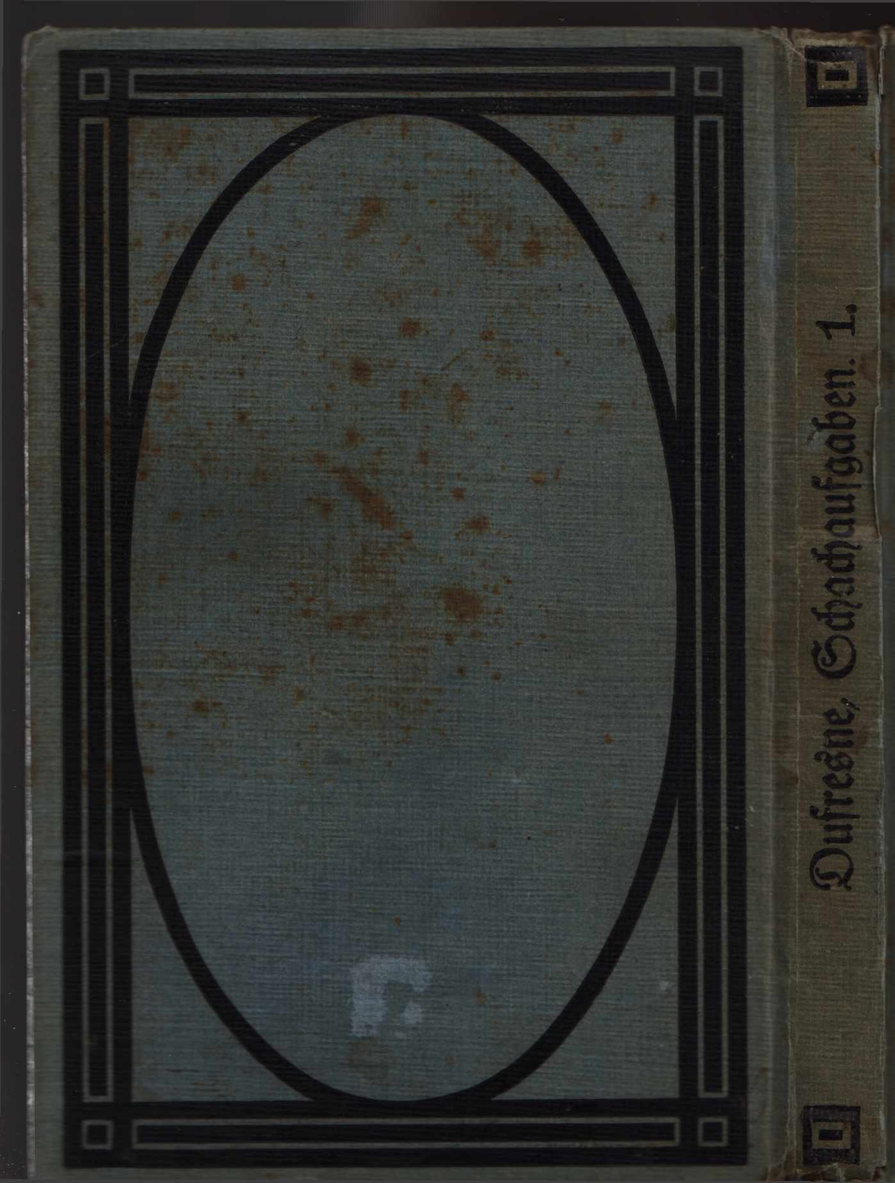
Inhaltsverzeichniß.










Dufresne, Schachaufgaben. 1.